http://www.oldgamesitalia.net/

K

Atari ST
Amiga
Amstrad
CBM 64/128
Spectrum
IBM + altri

Anno II n. 5
K 17 MAGGIO 1990
Lire 5000

Pubblicazione mensile. Spedizione in abbonamento postale Gruppo

GUIDA AL DIVERTIMENTO ELETTRONICO

SPECIALE
USA
LE NUOVE FRONTIERE DEL DIVERTIMENTO ELETTRONICO

SVELATI I SEGRETI DI:
LUCASFILMS, CINEMAWARE, FTL, ELECTRONIC ARTS

SUPER ANTEPRIMA
RAPPORTO DALL'ECTS '90 DI LONDRA

NEGLI USA SCOPPIA LA MANIA DELLE CONSOLE PORTATILI

ESCLUSIVA!!!
Mega Drive e PC Engine finalmente disponibili in Italia!

M. Montesano

Glénat ITALIA

RECENSIONI : HARPOON • GRAVITY • TV SPORTS BASKETBALL • CASTLE MASTER • MIDWINTER • KLAX • MANCHESTER UNITED • DOUBLE DRIBBLE • SHERMAN M4 • INFESTATION • EUROPEAN SPACE SIMULATOR • E MOLTRE ANCORA!

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

G.P. TENNIS®

MANAGER

Prezzi al pubblico consigliati:
Amiga: L. 39.000
Commodore 64: L. 20.000 (cass.)
L. 25.000 (disco)
Atari ST: L. 39.000
Pc IBM: L. 39.000
(5 1/4 e 3 1/2)

Nei migliori negozi le versioni C.64 e Amiga

Sei sul campo in mezzo ai big del tennis mondiale. SIMULMONDO ti ha preparato un posto nella classifica dei top 100 e ora tocca a te il difficile compito di risalire fino al numero 1.
Preparati ad un altro fantastico simulatore che contiene tutta la tensione del vero tennis.

- stratosferico manager strategico
- velocissimo arcade/action
- tutti i tornei del grand prix
- sponsor e allenamenti
- tutti i terreni del circuito mondiale
- 8 racchette differenti e differenti accordature
- fino a 5 giocatori contemporaneamente
- da una a cinque stagioni nel circuito g.p.

SIMULMONDO®
ITALIAN INTERACTION FOR THE WORLD

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Shigeo Kawahara
Nunchaku

Budokan

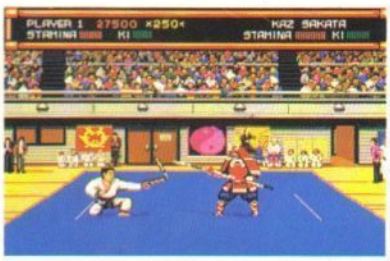
The Martial Spirit™

Miyuki Hirose
Naginata

AMIGA
PC IBM
IN ITALIANO

Software from

ELECTRONIC ARTS®



Distribuzione
esclusiva

C.T.O.

Via Piemonte 7/F
40069 Zola Predosa (Bo)
Tel. (051) 753133 (r.a.)
Fax (051) 753418

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

17

Rivista associata all'Unione Stampa Periodica Italiana

Pubblicazione periodica mensile.
Autorizzazione Tribunale di Milano n729 del 14/11/1988

EDITORE
GLENAT ITALIA
via Ariberto 24 20123 MILANO
Tel: 02/ 8361335

Redazione
Studio Vit
via Aosta 2 20155 MILANO
Tel: 02/ 33100413
Fax:02/ 33104726
Videotel Mbx 013172662

Direttore Responsabile
Riccardo Albini

Capo Redattore
Alberto Rossetti

Segretaria di Redazione
Franca Badioli

Redazione
Vincenzo Beretta, Gianfranco Brambati, Fabio Rossi, Marco Bili Vecchi.

Collaboratori
Vincenzo Beretta, Mariella Di Stefano, Alessandro Diano, fur, Kyriel, Danilo Lamera, Aurelio Martegani, Luca Massaron, Paolo Paglianti, Corrado Parascandalo, Tiziano Toniutti

Grafica e impaginazione elettronica
Maria Montesano

Consulenza Editoriale DTP
Benedetta Torrani

CONCESSIONARIA PUBBLICITÀ
L.T.Avantgarde - via A.Villa, 12
20099 Sesto S.Giovanni MI
tel 02/ 2423547

FOTOLITO
Graphic Service (MI)

FOTOCOMPOSIZIONE
Typing (MI)

STAMPA
Arti Grafiche Perissi, Vignate (MI)

DISTRIBUZIONE
SO.DI.P./ Angelo Patuzzi (MI)

ABBONAMENTI
Una copia: L.5000. Arretrati: L.10000 (rivolgersi all'editore)
Abbonamento annuo: L.45000 per 11 numeri.
Spedizione in abbonamento postale, gruppo III/70 - Milano.
Pagamento a mezzo conto corrente postale n.50142207, oppure a mezzo assegno/vaglia postale intestati a:
GLENAT ITALIA
via Ariberto 24 20123 MILANO

© Studio Vit
K utilizza in esclusiva testi e foto della rivista ACE su licenza della EMAP B&CP (UK)
Nessuna parte di questa rivista può essere riprodotta senza autorizzazione.

L'illustrazione di copertina è di Maria Montesano

C'ERA UNA VOLTA IN AMERICA .17
K è andato **oltreoceano** a scoprire cosa stanno combinando quei diavoli di americani. Questo mese ci aggiriamo fra **fanatici dal grilletto facile** e sale giochi preistoriche. E poi **pettegolezzi**, PC economici e tante cose buffe...

C'ERA UNA VOLTA A ROMA ..20
Dopo il terremoto: alla periferia di San Francisco la Electronic Arts si sta preparando a **scuotere il mondo** con *Centurion* - un simulatore di Impero Romano progettato dagli stessi autori di *Defender of the Crown*.

PIU' VELOCE DELLA LUCE....25
...Cioè *Faster Than Light*, la software house che conosciamo meglio come **FTL**. Siamo andati a San Diego per incontrare la gente che ci ha regalato ***Dungeon Master*** e ***Oids***.

SKYWALKER RANCH.....29
È un posto da favola costruito da **George Lucas** in mezzo al deserto, fra idromassaggi e un esercito privato, a nord di "Frisco" come **paradiso della creatività** per i suoi dipendenti... che poi sarebbero i programmatori della Lucasfilm, già autori di *Indiana Jones & the Last Crusade*, *Zak McKraken & the Alien Mindbenders* e del nuovissimo *Loom*.

FORMICHE SU GRANDE SCHERMO ...33
Questa volta **non sono venute dal deserto**, ma dal magnifico sistema per la produzione di videogiochi su CD-ROM della **Cinemaware**.

A PORTATA DI MANO.....89
Le **console tascabili** hanno già conquistato l'America e il Giappone. La guida di K vi permette di **orientarvi in tempo** nel mare di silicio che sta per sommergerci.

EUROPA! EUROPA! 11
Tanto per cambiare, Riccardo Albini **ci lascia in redazione** e va a divertirsi a Londra, all'**European Computer Trade Show '90**, a scoprire i giochi del prossimo futuro e informarsi che cosa succede nell'**Europa informatica**.

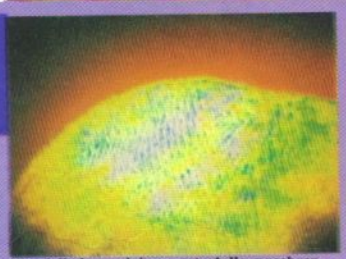
ARRIVANO I COIN-OP DOMESTICI .37
O meglio, le tanto chiacchierate **console a 16-bit** giapponesi. A Milano c'è qualcuno che importa **il Megadrive e il PC Engine**, e li abbiamo provati per voi. Fra una partita e l'altra con **Ken il Guerriero,** Fabio Rossi vi racconta tutto.

I GIOCHI DI QUESTO MESE

5TH GEAR *Hewson*.....61
BOMBER BOB *Idea*.....54
BUDOKAN *Electronic Arts*.....46
CASTLE MASTER *Incentive*.....51
COLONEL BEQUEST *Sierra*.....88
CROSSBOW *Screen 7*.....66
DARK CENTURY *Titus*.....59
DEMON'S TOMB *Melbourne House*.....86
DOUBLE DRIBBLE *Nintendo*.....72
EMOTION *Us Gold*.....60
ESCAPE FROM THE PLANET OF THE ROBOT MONSTER *Domark*.....57
EUROPEAN SPACE SIMULATOR *Coktel Vision*.....52
GRAVITY *Imageworks*.....44
HARPOON *Mirrorsoft*.....42
HOCKEY SU PISTA *Linda Soft*.....63
INFESTATION *Psygnosis*.....55
KID GLOVES *Logotron*.....65
KLAX *Domark*.....57
LHX TACK CHOPPER (Anteprima) *Electronic Arts*.....70
LIFE FORCE *Nintendo*.....72
MAGIC JOHNSON's BASKETBALL *Melbourne House*.....53
MANCHESTER UNITED *Krisalis*.....56
MANIC MINER *Software Projects*.....69
MINDWINTER *Microprose*.....47
RENAISSANCE *Impressions*.....66
RINGS OF MEDUSA *Starbyte*.....85
ROTOR *Arcana*.....67
SEARCH OF THE TITANIC *Capstone/Crl*.....62
SHERMAN *Loriciel/Us Gold*.....58
TV SPORTS BASKETBALL *Cinemaware*.....50
WILD STREET *Titus*.....64

UNIVERSO AL SILICIO

A pagina 19 incontriamo due pazzoidi che hanno sviluppato una delle più strane macchine mai viste - un sistema multimediale che si interfaccia con i movimenti del corpo. Cosa si ottiene quando si mettono insieme migliaia di sensori, l'alchimia, la danza e la musica sperimentale?



Una delle immagini generate dalla maschera IMME: è tutto spiegato a pag 19

GLI INSERZIONISTI

68000 36, 40, 78 • Alex Computer 82 • American's Games 6 • Bcs 73 • Cto 1, III^a di copertina, 48-49, 71 • Easy Data 13 • Flopperia 84 • Genias 32 • Glénat 24 • Grillo Parlante 95 • Lago SoftMail 10 • Leader IV^a di copertina, 16, 28, 74, 75 • Mattel 4 • Multimedia 87 • Newel 76 • Simulmondo II^a di copertina • Softel 23, 95 • Sterlino 9

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

L'ANNO CHE VERRA'

Per gli appassionati di computer giochi questo potrebbe essere l'anno più straordinario dai tempi del lancio dell'Atari VCS. Abbiamo saputo, da fonti attendibili, che l'Amiga con CD-ROM sarà in effetti una console CD-ROM, e poco prima di andare in stampa abbiamo letto che l'Atari sta pensando di rilanciare il drive CD-ROM per l'ST. Inoltre, sono sempre più insistenti le voci di un ingresso ufficiale della NEC, cioè del PC Engine - che dispone di un lettore CD-ROM come periferica - in Europa. Potenzialmente, la spinta che queste macchine potrebbero dare allo sviluppo in Europa di giochi per CD-ROM è enorme. In USA, quasi tutti stanno lavorando allo sviluppo di giochi CD-ROM per l'FM Towns o il PC Engine. Sanno che nel giro di qualche anno il CD sarà IL supporto per il software-gioco, non solo per la sua gigantesca capacità di memoria ma anche per le possibilità video-interattive della tecnologia CD-I. Scrivendo giochi per CD-ROM, queste società stanno facendo esperienza per il futuro. Fino ad oggi, c'era il pericolo che l'Europa restasse indietro, ma se la Commodore e l'Atari spingeranno la tecnologia CD, le cose potrebbero cambiare. I nostri sogni di giochi basati su CD potrebbero diventare realtà molto prima di quanto pensassimo...

Ultima VI, *uno dei giochi presentati all' ECTS di Londra.*

DA GIOCARE

PROVE SU SCHERMO 41

Che mese, ragazzi! Questa volta vediamo fra gli altri *Gravity*, completo di una **guida allo spazio quadridimensionale**, *Harpoon*, un simulatore navale ultrarealistico, i **campionati di arti marziali** di *Budokan*, le battaglie sulla neve di *Midwinter* e il primo gioco di una nuova software house italiana, **il pelosissimo** *Bomber Bob*.

NUOVI MONDI 85

Questa volta **sfidiamo una maledizione** per scoprire i segreti della *Demon's Tomb*, **sconfiggiamo Medusa** e ci divertiamo un sacco nella solita sezione dedicata alle avventure e ai giochi di ruolo che comprende anche la recensione dell'ultimo gioco Sierra, *Colonel Bequest*.

Quello che sale deve scendere in Gravity

REGOLARI

TRUCCHI E STRATEGIE 77

Cosa ce ne facciamo di **cinque pagine di soluzioni**? Un sacco di cose, naturalmente: ad esempio, risolviamo il giocatissimo **Future Wars** e cominciamo l'esplorazione dei primi otto livelli di **Dungeon Master**. E non telefonateci più!

NOTIZIE 7

La SNK esagera con la sua console che usa **cartucce da 40 megabyte**; altre società seguono l'esempio ma, mentre tutti vogliono simulare i giochi da bar, l'inglese **Electrocoin** apre una nuova sezione dedicata alle conversioni per home computer.

LE POTENTI MISSIVE 5

Questo mese andiamo sul pesante: un aspirante game designer si fa rispondere dal **programmatore di *Bomber Bob***, un quarantenne fa capolino dietro a uno pseudonimo e un tizio **completamente fuori di testa** esalta Brambo's alla rivolta (ma contro chi?).

SALA GIOKI 14

Nella sala giochi di K sono arrivati i flipper!

LA K-BORSA 92

Superati i primi mesi di crisi, i nostri dati diventano finalmente attendibili. Purtroppo, c'è anche un **grave lutto**: sono scomparsi ai loro cari lo Spectrum e il CPC Amstrad.

IL MESE PROSSIMO

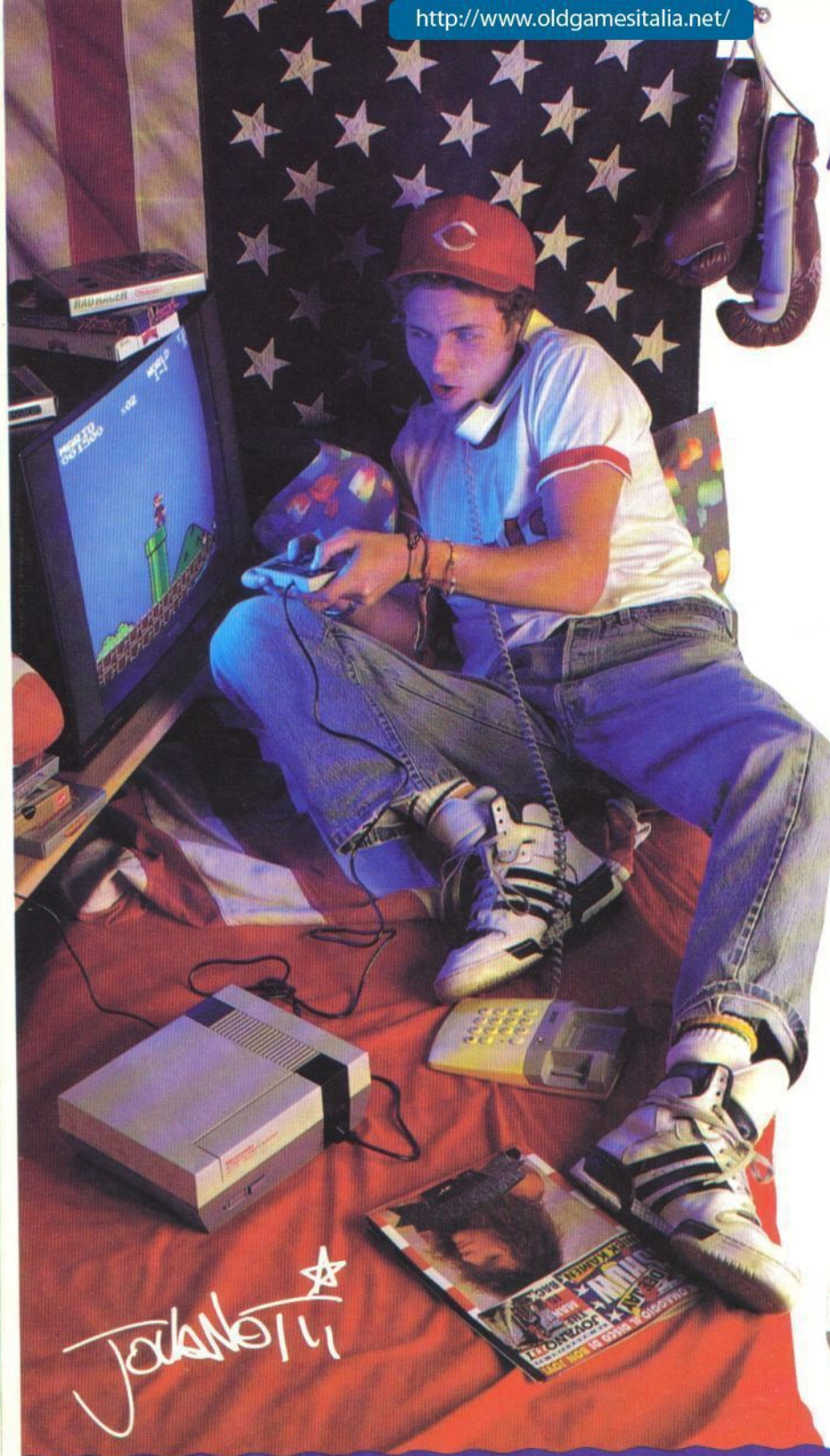
Giugno, il mese dei Mondiali. Su K tutte le anticipazione sull'ondata dei giochi di calcio in uscita, il nuovo coin-op e il nuovo gioco di simulazione di treni della Microprose. Anticipazioni sul SAM, il nuovo computer a 8-bit e uno speciale dedicato alla nuova tendenza del momento, i videogiochi dedicati ai carro armati.

LE MACCHINE DI K

per le recensioni e il divertimento della redazione K usa:
Macintosh, Amiga, Amstrad Cpc, Amstrad PC 2086, Archimedes, Atari ST, Commodore 64, Lynx, Spectrum Zx, Nintendo, PC Engine, Sega Master System, Sega Megadrive

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



DAI, NON ESSERE GELOSA... NON E' UNA PASSIONE E' UNA MANIA!

NINTENDOMANIA: PRIMA O POI CI CASCANO TUTTI... SARA' PERCHE' E' COSI' INCREDIBILMENTE DIVERTENTE, SARA' PERCHE' HA UNA SERIE NUMEROSISSIMA DI VIDEOGIOCHI SUPER-AVVINCENTI, SARA' PER LA GRAFICA DI ALTISSIMA QUALITA'... FATTO STA CHE NINTENDO HA GIA' TIRATO DENTRO MILIONI DI RAGAZZI. E VOI, COSA STATE ASPETTANDO? LA NINTENDOMANIA DILAGA: FATEVI PRENDERE!!

Nintendo MATTEL

★ LA NINTENDOMANIA DILAGA ★

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

K-BOX

Maggio, mese delle rose, mese della Festa della Mamma, mese della Festa dei Lavoratori, insomma un mese della madonna! Il livello qualitativo della posta resta intatto ma la mancanza di pioggia e l'eccezionale media delle temperature registrata quest'inverno mi fanno ben sperare per la prossima estate mondiale. Ci sono nella posta di questo mese dei ritorni di personaggi già noti, altri ci hanno riscritto e li ringraziamo anche se per motivi di spazio (e diciamocelo pure, anche di buon gusto) non possiamo pubblicarli. Godetevi questa parata di contributi letterari e se vi sentite di poter contribuire anche voi a questo scempio, inviateci i vostri.

Irriverentemente vostro BRAMBO's.

INFORMATICA, CHE PASSIONE

Finalmente ho deciso di scrivere a voi di K, sono uno studente dell'I.T.I.S. G.Marconi di Piacenza (frequento il quarto anno di informatica industriale) e sono un appassionato programmatore del linguaggio C. Mentre vi scrivo il mio occhio si posa continuamente sul numero di K di Marzo, dove nell'articolo "Lavori in corso" parlate dei programmatori della S.C. e del loro gioco "BOMBER BOB". Devo confessare che sono rimasto colpito dal vostro articolo, sono inoltre contentissimo di constatare che anche in Italia (sottofondo: Inno di Mameli) ci sono programmatori veramente "giusti" come Luca Stradiotto e Stefano Lecchi (che tra l'altro dalla foto sembrano veramente simpatici). Dopo questa divagazione passo immediatamente a descrivere il motivo che mi ha spinto a scrivervi. La mia aspirazione è quella di entrare fra le fila di programmatori di videogames, ma anche se me la cavo nella programmazione, sono veramente sprovvisto delle conoscenze tecniche necessarie per creare un gioco. Porgo quindi a voi di K le seguenti domande: Siete a conoscenza di qualche iniziativa, o di qualche corso (non importa se la frequenza delle lezioni è settimanale o soltanto durante le eclissi di sole e se la sede del corso è in Tibet) di programmazione applicata ai videogames? Esiste una qualsiasi pubblicazione (volantino, libro, enciclopedia...) che illustri i segreti del mestiere? Infine i programmatori italiani, sarebbero disposti ad intrattenere dei rapporti (epistolari, telefonici, via telegramma, me la cavo anche con il codice morse) con ragazzi desiderosi di imparare il loro mestiere? E se per caso ce ne fosse qualcuno, qual è il loro nome, cognome, indirizzo, numero di telefono, numero di scarpe e codice fiscale? Speranzoso di trovare nella esperienza dei redattori e collaboratori di K la risposta alle mie domande, vi porgo i miei saluti e insieme ad essi tutti i complimenti che merita la vostra rivista.

P.S. Vi prego di non ignorarmi, perché se non troverò risposta alle mie domande sono disposto ad importunarvi fino al 2030.

Sinceramente THE GLOWER

Con uno scoop eccezionale riusciamo a farti rispondere da... Stefano Lecchi!*

Caro Glower,

Effettivamente in Italia la situazione per quanto riguarda il software ludico non é delle più rosee; nonostante ciò le cose cominiciano a cambiare. Dopo la Simulmondo, la prima software house italiana di videogiochi che abbia retto dignitosamente il confronto con le famigerate case estere, hanno aperto i battenti altre società con progetti abbastanza ambiziosi. La mia opinione è che anche qui in Italia, se si é sufficientemente bravi, si possa concludere qualcosa: prova a mandare delle demo di tuoi lavori a qualche software house, e puoi star certo che se saranno veramente valide verrai contattato.

L'argomento "come imparare" è molto delicato: entrare fra i professionisti è difficile, ma nonostante questo non è più necessario essere dei "factotum". É possibile combinare molto anche lavorando come specialisti: grafici, musicisti, ecc. Se invece quello che vuoi fare é proprio il programmatore, l'unica strada è essere autodidatti: io stesso ho tentato vari corsi, ma senza imparare niente di utile. Cerca di approfondire la tua conoscenza dell'hardware della macchina (no! lascia giù quel saldatore!) e, soprattutto, sul linguaggio macchina. In bocca al lupo, quindi.

PIRATI & PROGRAMMI

Kara redazione (dimostrazione d'affetto puramente giornalistica), vi scrivo a proposito di due argomenti che mi sembrano abbastanza scottanti.

Capitolo 1: Negozi pirata, club pirata per corrispondenza. Il problema della pirateria è esploso ormai da tempo e pare non essersi spento neanche dopo l'uscita della legge in proposito. Questo secondo me, perché il prezzo (ahimé, annoso problema) del SW originale è sempre troppo poco competitivo rispetto alle copie, anche quando a fare la differenza c'è manuale (spesso corto e incomprensibile) e confezione (?? e che cosa se ne fa un videogiocatore??). In fondo un disco vuoto costa sempre 1/15 di un programma originale dei più economici (18.000 lire) e nei negozi pirata e/o club 1/3 o 1/4. Ma questa è roba che si sa, per cui non vi tedierò ulteriormente. Ma qui, penso, finalmente questa lettera può vantarsi di cominciare ad essere diversa dalle altre, meri contenitori di critiche distruttive. Vorrei proporre un sistema (sempre che già qualcuno non ci abbia pensato, cassando l'idea per motivi economici) che, applicato dai distributori di SW, potrebbe rivelarsi efficace. Un distributore, secondo me, potrebbe vendere una singola ed unica copia originale (e copiabile) ai negozi, ad un prezzo maggiore ed in FD contenente anche presentazione ed istruzioni e con esso il permesso di vendere (ai privati solamente, ovvio) copie di esso ad un prezzo a scelta, molto più basso e competitivo. In questo modo, fra l'altro, le spese per la distribuzione si ridurrebbero al costo di un pacchetto postale contenente uno o due FD, gli utenti spenderebbero meno e i negozi e i club non avrebbero più convenienza a vendere SW piratato (mi date il copyright sull'idea?).

Capitolo 2: violenza ovvero mancanza di fantasia dei programmatori. Nella risposta ad una lettera, che ora non ritrovo più, avevo letto più o meno così: "Preoccupa soprattutto il fatto che esistano programmatori disposti a creare dei giochi così violenti." Condivido, ma vorrei sottolineare come, nei casi di giochi come per esempio *Op.Wolf* o *Tecnocop*, il programmatore, in realtà, sia un po' l'ultima ruota del carro, il braccio e non la mente. I giochi sono studiati, pensati, sperimentati, testati e reclamizzati in un lavoro di équipe razionale e metodico e quel che ne vien fuori non è una creazione geniale o peccaminosa del singolo programmatore ma una vera operazione commerciale. Mi stavo chiedendo oggi quante persone abbiano intenzionalmente ragionato e lavorato sul disegno dei corpi dilaniati di *Tecnocop*. Che una casa produttrice seria non sappia fare altro che vendere dei giochi dove esseri umani vengono trapassati in fiotti di sangue da proiettili elettronici è terribile e scandaloso. Possibile che non si possano sfruttare le incredibili potenzialità di un joystick e di un video con fantasia e senza violenza? (leggi: Tetris, l'unico vero videogioco originale degli ultimi tempi). Finisco con i complimenti di rito (mai sentiti: la CIP mi fa letteralmente impazzire!!) e i ringraziamenti (sempre che mi pubblichiate almeno un capitolo della lettera...!!) e con una domandina finale: uscirà il PRO 24 per Amiga? Grazie di tutto.

Giuseppe Menozzi, alias Pitch Wheel

Carissimo Pitch, la tua ideuzza sul SW non è originale come forse tu pensavi o almeno lo è solo a metà. Secondo quanto riportato dal settimanale inglese New Computer Express, *da questa estate in 50 negozi della catena Menzies verranno installati dei "software jukeobx" che copieranno giochi e programmi su nastro o disco a richiesta del cliente, pur mantenendo la protezione antipirateria. Resta il fatto, però, che il prezzo del software non subirà quella riduzione da te auspicata. Questo sistema offre il vantaggio di consentire ai negozianti di mantenere in catalogo i vecchi titoli senza per questo dover riempire gli scaffali dei negozi con giochi ormai "fuori moda" e agli acquirenti di poter acquistare giochi non più in circolazione.*

Sulla violenza sono concorde con te anche se per esperienza mi sento di affermare che sono sempre le ultime ruote del carro quelle che hanno la possibilità di cambiare la storia. Peccato che per tantissime ragioni non sempre ci riescano.

Il PRO 24 per Amiga è stato presentato al Musik Messe di Francoforte a febbraio. Al momento non è stata ancora annunciata la data di distribuzione in Italia, quindi resta in ascolto per ulteriori notizie appena saranno disponibili.

COPPIA APERTA

Cari redattori di K, siamo due ragazzi di 28 anni, di Roma, appassionati di videogiochi: ci chiamiamo Luciana e An-

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

tonio e siamo sposati da un anno e mezzo. Lui è progettista in una azienda di informatica, io sono professoressa di lettere. Appena sposatici, invece della TV abbiamo comprato un computer (giuro!) e la sera ci divertiamo con *Tetris* o *Digger* o i favolosi giochi della Sierra. Anzitutto grazie per la soluzione di *Indiana Jones* che avete pubblicato sull'ultimo numero; se non fosse stato per voi, Indy si aggirerebbe ancora sotto le catacombe di Venezia in cerca della bara!

Ora dovete aiutarci con la povera Rossella (*King's Quest IV*) che, dopo avere trovato molti oggetti, non riesce ancora a entrare nella cripta né a trovare le malefiche briglie e vaga disperata per i boschi non sapendo più quale cespuglio esaminare... Ma anche un'altra sventurata fanciulla implora il vostro aiuto: Passionate Patti! Abbiamo superato tutte le traversie di Larry, poi siamo diventati Patti e dopo varie traversie ora... stiamo osservando il fiume, al di là del quale c'è l'isola dove Larry è prigioniero e non si riesce ad attraversarlo in nessun modo nonostante abbia esaminato 100 volte la scena, il fiume, la salma del maiale ecc. Help, aiutatela a ritrovare il suo Larry!

Fidando nel vostro aiuto vi salutano due angosciati:

Luciana & Antonio

Fa piacere scoprire che due ragazzi, uno dei quali si chiama Luciana, abbiano optato per una luna di miele informatica anche se, forse più che Tetris, mi sembravano maggiormente adatti alla situazione Le Declic o Emanuelle. *Facezie a parte ho girato la vostra richiesta a quelli del settore TNT e attendo notizie in merito.*

SI SALVI CHI PUO'

Avete letto la rivista? Sentirete che lettera!! Adesso scrivo io poi tutti insieme: scrivo alla rivista più bella del mondo che c'ha un nome che fa K. Scrivo alla rivista più storta del mondo che c'ha un nome che fa K. E scrivo la lettera più corta del mondo perché dovete migliorare le recensioni, che trovo tecnicamente complete ed esaurienti ma carenti di quel pizzico di umorismo che rende una recensione più vivace ed ancora più interessante da leggere. Grazie, grazie a tutti, non me l'aspettavo, grazie!

GIL

P.S.
Non sono un parrucchiere e vivo a Cremona.

Facciamo tutti dei versi, siamo una grande tribù, non siamo tanto diversi, dai prova a farli anche tu. E tu ci hai provato ma non ho capito niente, questo qui è un lettore stanco, basta me ne vado....

Dimenticavo la risposta, dài Gil, spiegaci tu come si fanno delle recensioni umoristiche.
Esatto!!
P.S.
Se non sei un parrucchiere delle dive allora sei un sassofonista o un cantante brasiliano.

A TESTA ALTA?

Spett.le Redazione di K, appartengo alla schiera dei quarantenni che dedicano parte del loro tempo ai giochi per computer. Non sappiamo quanti siamo, non ci conosciamo ma esistiamo! Facciamo parte di "un mondo underground" nel senso che vorremmo sprofondare qualora fosse reso manifesto il nostro hobby. Nei negozi di videogiochi ci osserviamo di sfuggita, con evidente imbarazzo ed all'edicola nascondiamo furtivamente le riviste specializzate (come la vostra) quasi fossero pornografiche (vi assicuro, questo è l'atteggiamento che ho visto assumere al riguardo anche da un probabile cinquantenne distinto). Tuttavia giustifichiamo la presenza del computer per le applicazioni professionali (cui io personalmente non dedico più del 25% del tempo complessivo), giustificazione a cui in famiglia nessuno crede. Questa breve presentazione serve solo a qualificare il tipo di lettore che vi scrive e la fascia di mercato che egli rappresenta perché possiate più facilmente assegnare il peso "commerciale" alle mie considerazioni. Anche se Luca Lucente (Posta di K, anno II n.4, pag.6) non sarà d'accordo, ritengo la vostra rivista più "professionale" rispetto ad altre del settore. Mi spiego riferendomi alle recensioni dei videogiochi. Lo scopo principale è quello di informare il lettore sulla qualità e sulle caratteristiche del programma per facilitarne la decisione di acquisto. Il linguaggio e lo stile usato da altre riviste (anche inglesi) può essere facilmente comprensibile e godibile per le fascie di età inferiori (8-14 anni?), un po' meno per quelli come il sottoscritto, che vorrebbero capire il più approfonditamente e "tecnicamente" possibile, un gioco prima di comperarlo. (Ma non fraintendetemi, l'humor ed il prendersi in giro non guasta! Non stiamo infatti trattando, per dirla con Stephen Hawkings, del perché esiste qualcosa e non il nulla). Nondimeno ritengo che possiate migliorare ulteriormente ed al riguardo vi invio a titolo esemplificativo una recensione apparsa sulla rivista inglese (perdonatemi) *St Format* (ebbene sì, posseggo un ST camuffato da PC grazie ad un lento ma formidabile emulatore). Prendiamo ad esempio la recensione di *Starflight* apparsa su K di Aprile: non mi sono assolutamente chiare le modalità di movimento dell'astronave (assomiglia ad Elite?), del mezzo terrestre, il tipo di schermata durante gli spostamenti (visione in prima persona o, per il mezzo terrestre, dall'alto), le fasi di combattimento, ecc. Sò solo che la grafica in genere è sufficiente. Sono consapevole di dirvi cose a voi note e che nella scelta di come e cosa scrivere, prevalgono le considerazioni di mercato, tuttavia ritengo che con un piccolo sforzo possiate maggiormente differenziarvi dalla concorrenza e meglio rispondere alle attese dei vostri lettori. Concludo questa lettera con una proposta: perché non aggiungete un Cover Disk? Molti lettori potrebbero inviarvi programmi elaborati con "tools" tipo STOS o STAC oppure scenari per UMS e War Construction Game per citarne alcuni, che voi potreste rendere disponibili ai vostri lettori aggiungendo magari programmi PD che non avreste difficoltà a reperire fuori d'Italia e (perché no) a tradurre. Per evitare poi il problema del diverso hardware dei vostri lettori basterebbe riservare tale iniziativa agli abbonati, di cui sapreste con esattezza il sistema usato, avendo come beneficio un probabile incremento degli abbonamenti.

Non ho fatto ovviamente calcoli di convenienza per quanto vi riguarda, ritengo tuttavia che la cosa sarebbe gradita a molti. Ringraziandovi per l'attenzione vi invio i miei migliori saluti.

Belfagor

P.S. Abbiate pietà se uso uno pseudonimo (cosa peraltro diffusa) ma il mio "status borghese" potrebbe essere sconvolto e la mia carriera subire contraccolpi gravissimi!!!

"Non ho l'età..." diceva in un tempo ormai lontano, quell'anima candida di Gigliola Cinquetti. Ma ormai l'età ce l'avete tutti e due caro Arcidiavolo e quindi, come suggeriva l'headline di una famosa brillantina, vai pure "A testa alta" alla tua edicola a comprare le riviste di videogiochi che ti interessano. È vero, ci sono tantissimi "uomini maturi" che si fanno scrupolo dell'apparire infantili solo perché con il computer ci giocano anche, oltre che lavorarci, ma spero vivamente che dopo la tua lettera, il fronte dei timidi si spezzi; che i videogiochisti con più di vent'anni escano dalla clandestinità e che sempre più spesso ci giungano delle lettere sull'argomento (tipo la tua) da parte di tuoi coetanei.

Ma veniamo alle tue richieste. Per quanto riguarda le recensioni faremo tesoro delle tue indicazioni, ma spesso ragioni dispazio ci impediscono di parlare di un gioco come vorremmo.

L'idea di riservare il "cover disk" agli abbonati è piuttosto interessante e ti possiamo assicurare fin da ora che ci faremo un pensierino.

AMERICAN'S GAMES

HOME COMPUTER E VIDEOGIOCHI

ECCEZIONALE OFFERTA
ESPANSIONE AMIGA 500
SOLO £129.000 + IVA

VASTO ASSORTIMENTO DI GIOCHI
PER AMIGA - ST - C64 - MSDOS - ZX

CARTRIDGES PER NINTENDO - SEGA - ATARI

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA
IN TUTTA ITALIA

VIA SACCHI 26 10128 TORINO - 011/548920

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

K NOTIZIE

SPUNTA ALL'ORIZZONTE UN ST-CD E UNA NUOVA CASA DI SOFTWARE

LA ATARI SVILUPPA UN CD-ST

La Atari sta lavorando in gran segreto ad una periferica CD per l'ST sviluppata dai geniacci di Sunnyvale, in California. Per il momento non siamo in grado di darvi informazioni più precise, ma l'unità dovrebbe essere in vendita quest'autunno.

Un portavoce della Atari ha confermato: "Stiamo sviluppando una serie di aggeggi ad alta tecnologia negli Stati Uniti," ma ha negato l'esistenza di un progetto relativo al CD-ST. "La Atari avrà una periferica CD quando il mercato ne sarà interessato."

La Atari ha mostrato i suoi "aggeggi ad alta tecnologia" a circa 90 sviluppatori di software durante un simposio di due giorni tenutosi nell'Oxfordshire il mese scorso. Ogni partecipante ha dovuto firmare un documento in cui si impegnava a non diffondere alcuna notizia riguardo alle periferiche, inducendoci a credere che la Atari abbia in preparazione un qualche colpo gobbo.

Il maggior rivale della Atari sta sviluppando un CD-computer basato sulla struttura di un 16-bit già esistente. Anche se l'Amiga Baby CD deve essere ancora presentato ufficialmente al pubblico, la Commodore ne ha già mostrato un prototipo funzionante al Winter CES di quest'anno tenutosi a Las Vegas. La Commodore continua a negarne l'esistenza alla stampa.

Il Baby è una versione completamente ricarrozzata dell'A500, che a causa della sua confezione nera assomiglia più a un componente hi-fi. Contiene un drive per CD-ROM capace di gestire 500Mb di dati, permettendo di registrare dai 300 ai 500 giochi su di un solo dischetto. Tutti i giochi per il Baby sono versioni potenziate di programmi già esistenti con effetti sonori e musica di altissima qualità. Come in altri sistemi quali l'FM Towns della Fujitsu e il PC Engine della NEC, è possibile usare il drive del Baby per ascoltare dei comuni CD musicali. Il Baby usa connessioni a raggi infrarossi per la tastiera, il joystick e il mouse. Il sistema base non sarà fornito con la tastiera, e sono state eliminate anche alcune interfacce dell'A500. La ragione di ciò è che la Commodore ha intenzione di presentare questa macchina come un nuovo sistema di intrattenimento e non come un computer - nel tentativo di creare un nuovo mercato.

Il Baby dovrebbe essere messo in vendita dal prossimo autunno a circa un milione di lire per il modello di base, mentre la tastiera senza filo costerà circa 80.000 lire. La Commodore ha organizzato recentemente una conferenza sul Baby Amiga a Londra, invitando i maggiori produttori di software. Viste le premesse, è probabile che al momento del lancio saranno disponibili diversi titoli.

DAI COIN-OP ALLE CONSOLE

Dopo il successo della Sega con le sue console e il recente lancio del NEO-GEO da parte della SNK, un sistema capace di essere usato sia come console domestica che come coin-op, pare che altri produttori giapponesi di giochi da bar siano interessati a mettere in vendita le versioni domestiche dei loro giochi. Se queste società produrranno veramente le console la cosa potrebbe rivoluzionare completamente il mercato del divertimento domestico - minando persino il monopolio della Nintendo.

Al momento le informazioni sono estremamente ridotte, nessuno vuole parlare apertamente dei propri progetti futuri, ma K è riuscito a scoprire qualcosa su un prototipo.

Sembra che la Data East - produttrice di titoli come *Robocop, Dragon Ninja* e *Kung Fu Master* - stia lavorando ad una rivoluzionaria console a 16-bit che si dice capace della miglior grafica mai vista su un sistema domestico. Purtroppo, per il momento non sono state fornite informazioni riguardanti il prezzo, le specifiche o la data prevista per il lancio.

K vi terrà informati di ogni sviluppo futuro, quindi continuate a seguirci.

LOST PATROL E LA VIOLENZA

Quando un gioco annunciato da recensioni e pubblicità ritarda la sua uscita significa che c'è qualcosa che non va. Problemi di programmazione, di licenza o di diritti possono essere alcune delle cause di questo ritardo. Per *Lost Patrol* (vedi anteprima su K 16) si è trattato di un problema di linguaggio: era troppo violento e alla Ocean hanno pensato di ammorbidirlo un po' prima di metterlo in circolazione.

UNA NUOVA DIVISIONE SOFTWARE DELLA ELECTROCOIN

La Electrocoin, ovvero la più grande produttrice europea di macchine da bar, ha aperto una sezione dedicata al software per produrre programmi d'intrattenimento per il mercato domestico.

Il primo titolo della lista è *Time Soldiers* della SNK, la società giapponese che ci ha dato *Ikari Warriors, Beast Busters* e la nuova console NEO-GEO. *Time Soldiers*, uno sparatutto a scorrimento multidirezionale, verrà convertito per il C64, l'Amiga e l'ST - mentre lo Spectrum e il CPC dovranno aspettare ancora un po'. La Electrocoin intende sfruttare le caratteristiche di ogni macchina: ad esempio la versione Amiga permetterà di giocare in due contemporaneamente, oltre a possedere alcune sezioni che non erano presenti nemmeno nel coin-op.

Anche se i primi titoli saranno tutti conversioni da coin-op, la Electrocoin Software spera di produrre titoli originali in futuro. La cosa potrebbe alla fine sfociare in conversioni dal formato domestico a quello delle macchine a gettone - anche se precedenti tentativi in questa direzione non sono stati coronati da grande successo.

Luther De Gale, direttore della Electrocoin Software, ci ha spiegato perché la società sta cercando di assemblare un gruppo interno di programmatori: "Perché pagare una società esterna per fargli migliorare esperienza a nostre spese?"

Viaggio nella terra dell'ST con Time Soldier...

NOTIZIE IN BREVE

• La Mindscape ha annunciato due succose novità per il prossimo Natale: due giochi ispirati a due famosi personaggi cinematografici: Mad Max, il guerriero futuristico interpretato da Mel Gibson, e l'ispettore Harry Callaghan, alias Clint Eastwood, il poliziotto più cinico della storia del cinema. Inizialmente i due titoli saranno per 16-bit, ma la Mindscape sta prendendo in considerazione l'opportunità di produrre anche versioni a 8-bit. Sarà possibile vedere un'anteprima del gioco su Mad Max, visto che la Mindscape lancerà tra breve sul mercato americano la versione per Nintendo.

• La Sega ha annunciato di aver siglato un contratto con la Walt Disney per la pubblicazione di giochi su Topolino. Fanno parete della stessa iniziativa gli annunci di una serie di titoli per il Megadrive, previsti per il prossimo Natale, basati sulle avventure del poliziotto dei fumetti (e dell'imminente film con Warren Beatty e Madonna) Dick Tracy e del supereroe più amato della scuderia Marvel, Spiderman.

• La Italsoft ha cambiato ragione sociale: ora il nuovo nome della società di Castenaso, proprietaria del marchio Genias, è MultiMedia. L'indirizzo invece rimane lo stesso: Via A. Volta 2, 40055 Castenaso (BO).

• *Sim City*, il gioco che vi fa vestire i panni di sindaco, ha raccolto ben quattro premi alla serata degli "Oscar" dell'industria del software statunitense, gli SPA Awards, tenutasi recentemente a San Diego. *Sim City* è stato nominato il miglior programma dell'anno nelle seguenti categorie: programma per home computer, programma di simulazione, programma-gioco e programma educativo

• La Sensitive Software sta lavorando ad un nuovo programma ispirato ai Mondiali italiani del prossimo giungo. A differenza di tutti gli altri, però, *Kick In -Italia '90* non simula una partita di calcio, bensì degli scontri tra ultrà di diverse nazioni. Il giocatore potrà controllare piccole unità di *hooligans* - tra cui gli "InterCity Firm" del West Ham e gli "Head Hunters" del Chelsea oppure guidare "bandenazionali" di oltre 100 persone. L'annuncio

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

dell'uscita del programma è stato accolto negativamente in Inghilterra e un deputato inglese, Marten Wearer, ha presentato un'interrogazione al Parlamento per impedire l'uscita del gioco.

• Se qualcuno di voi legge riviste inglesi di computer giochi - in specifico *Computer & Videogames* - potrà aver notato una notizia piuttosto interessante concernente un aggeggio per l'Amiga chiamato A-megadrive. Secondo l'articolo, questo aggeggio può trasferire qualunque gioco per Amiga su cartuccia così da poter girare sul Sega Megadrive. Il congegno, afferma l'articolo, traduce il codice Amiga in una forma compatibile col Megadrive. La cartuccia risultante può essere inserita nel Megadrive senza alcuna modifica. Sembra troppo bello per essere vero. E infatti non lo è. L'articolo è infatti apparso sul numero di aprile di *C&VG* e non è altro che un pesce d'aprile ben congegnato. In effetti, a causa delle differenze tra le due macchine non può esistere un simile congegno. La cosa curiosa è che un rivenditore italiano ci ha assicurato di aver ordinato una partita di tali aggeggi dalla Germania e che li riceverà a giorni.

• La Virgin/Mastertronic, distributrice della console Sega in Europa (Italia esclusa) ha organizzato un torneo per trovare il miglior giocatore inglese di giochi Sega. Il vincitore è un quattordicenne di Chamberley, Paul Fawson, che ha totalizzato ben 480.000 punti a *R-Type* in soli sette minuti. C'è qualcuno che pensa di riuscire a far di meglio?

TECNO-CORSA

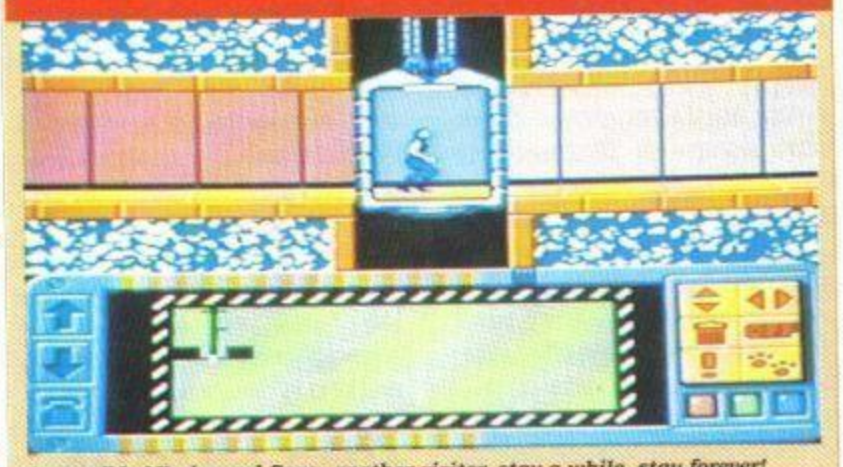
"La prima tecnologia cyberspace commercialmente disponibile sarà quella delle interfacce utente - da parte di gente come la Nintendo - per videogiochi più intensi."

William Gibson, padre della letteratura cyberpunk.

La Hughes Aircraft sta vendendo i diritti del suo sistema sonoro a circuiti integrati - capace di riprodurre rumori d'ambiente e una vasta gamma di effetti musicali da studio o "live" - a diversi produttori di materiale elettronico. La particolarità del sistema sta nel fatto che i suoni vengono registrati e riprodotti orientati nello spazio, fornendo così risultati più realistici. Il Sistema di Recupero Sonoro viene già impiegato nella nuova gamma di televisori Sony e verrà probabilmente incorporato in altri prodotti, console e computer compresi, entro i prossimi anni.

La JVC sta lavorando ad un sistema CD video capace di registrare un intero film su due dischetti da dodici pollici. La cosa si ottiene convertendo il segnale video analogico in codice digitale compresso. La parte intelligente del sistema è che viene impiegato un computer per analizzare l'immagine originale e registrare solamente le parti che cambiano ogni sei fotogrammi - il sistema tiene in memoria solamente una schermata "chiave" e invia i dati per cambiare le parti di quadro sugli altri cinque fotogrammi. Questo nuovo prodotto JVC si aggiunge alle schiere già vaste dei diversi sistemi CD - fra i quali il sistema CDI Sony/Philips e il DVI di IBM/Intel. Forse un fattore significativo è che la ditta-madre della JVC, la Matsushita, ha acquistato recentemente una società irlandese specializzata in ipertesti - una tec-nologia software necessaria al funzionamento dei prodotti CD della prossima generazione.

SOFTWARE US GOLD PER LE CONSOLE



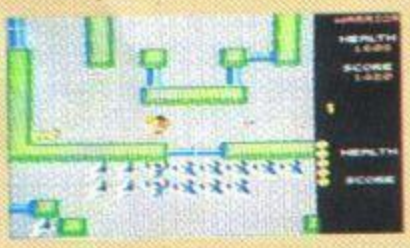
Impossible Mission sul *Sega: another visitor, stay a while, stay forever!*

La US Gold sta dando gli ultimi ritocchi ai suoi primi giochi per il Master System della Sega, *Gauntlet* e *Impossible Mission*. Entrambi i giochi saranno su cartucce da 128K e sono stati sviluppati nell'arco di sette mesi con una serie di utility apposite.

Bob Armour (sinistra) - il programmatore di Gauntlet sull' Atari 7800 insieme a Tony Porter e Gary Priest (destra).

Gauntlet sul Sega è opera di Tony Porter, che ha scritto anche le versioni per CPC e Spectrum di questo classico coin-op. In effetti, per la versione Sega è stato usato il codice sviluppato in quell'occasione. *Gauntlet* è una avventura dinamica ambientata in una serie di labirinti che può essere giocata da due persone contemporaneamente. Il labirinto è popolato da fantasmi, demoni e mostri assortiti, fra cui nientemeno che la Morte, eliminabile solo con un potente incantesimo. Il tutto è divertentissimo, e può essere affrontato nei panni di un Guerriero, un Elfo, un Mago o una Valkiria.

Gary Priest sta invece occupandosi della versione Master System di Impossible Mission, utilizzando un C-64 come modello. Si spera di riuscire ad inserire persino i meravigliosi effetti sonori e la sintesi vocale presenti nell'originale. *Impossible Mission* è stato scritto originariamente negli Stati Uniti dalla Epyx, ed è diventato un classico nel Natale 1985: il gioco è un misto di piattaforme e rompicapo.



Il coin-op Gauntlet dellaTengen arriva sul Sega grazie alla USG.

Per i fanatici, ecco le specifiche tecniche del Master System: Z80 a 3.58MHz, schermo di 256x192 punti, tre canali audio più un generatore di rumore bianco, 64 colori con un massimo di 32 su schermo contemporaneamente, 64 sprite di 8x8 o 8x16 per un massimo di 8 sprite sulla stessa linea, 15 colori più la trasparenza per ogni sprite, caratteri grafici di 8x8 punti, due set di caratteri di 16 colori, un chip dedicato per lo scrolling ortogonale.

La Iterated Systems ha inventato un Video Modem che può trasmettere immagini ferme o in movimento lungo le normali linee telefoniche. Il sistema della Iterated applica delle regole di geometria frattale per comprimere e trasmettere immagini codificate digitalmente, con una tavolozza cromatica di 8-bit o scala di grigio a una risoluzione di 256 x 256, con una frequenza di 30 immagini per secondo. Una volta che le immagini sono state trasmesse possono venire ricostruite con qualsiasi risoluzione.

La Toshiba e la Fuji hanno creato insieme una video camera che sfrutta la tecnologia delle schede di memoria IC della Toshiba. Le schede IC sono un nuovo metodo di registrazione dei dati che viene alimentato da una fonte energetica interna, quindi ogni scheda può essere messa e tolta da un computer mantenendo intatte le sue informazioni per mesi e mesi. Le schede della video camera IC Memory Card contengono 18 chip da un Megabit ciascuno capaci di immagazzinare due milioni di caratteri con una risoluzione orizzontale di 400 linee - ovvero 12 immagini statiche per scheda. Una volta catturate, queste immagini possono essere passate su computer o su nastro - una comune audiocassetta da 120 minuti potrebbe contenere 1000 immagini. La Toshiba e la Fuji sperano di riuscire a realizzare un sistema capace di registrare oltre 50 immagini su di un unico foglietto di plastica.

L'auto sperimentale Megane della Philips incorpora molte delle funzioni che dovrebbero essere presenti sulle comune vetture familiari del ventunesimo secolo: specchietto retrovisore sostituito da due telecamere convergenti, mappe di viaggio digitali comprendenti notizie su motel ed attrazioni turistiche, manuale d'uso su ROM, schermo a cristalli liquidi a colori incorporato e televisore con telecomando, videoregistratore VHS e lettore CD e l'indispensabile pupazzo di Garfield con le ventose al posto delle zampe.

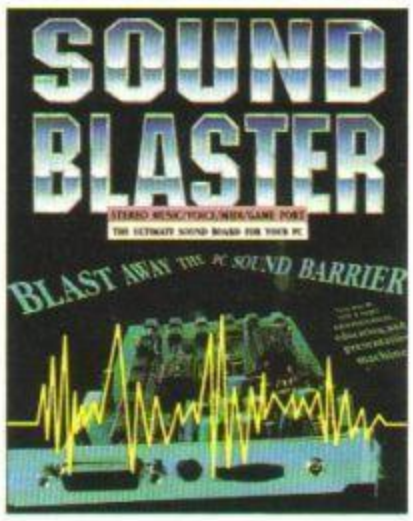
La Matsushita ha lanciato un rivoluzionario sistema di intrattenimento domestico. Capace di audio e video di qualità cinematografica, il Panasonic Home Theatre impiega delle tecnologie di elaborazione a definizione potenziata e di compressione digitale su di un sistema video dotato di grande schermo ultrapiatto. Il problema? Il costo di circa 50 milioni!

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SCHEDE AUDIO PER PC

Sono arrivate in Italia le tanto attese schede per migliorare le capacità sonore della gamma PC. La scheda *Sound Blaster*, importata dai negozi Megabyte (Tel. 030/9911767), gestisce 12 voci in stereo ed incorpora una porta joystick, un'interfaccia MIDI e le connessioni necessarie per collegare il PC ad un paio di casse acustiche o allo stereo di casa. Nella confezione è compreso il software necessario alla creazione e gestione di suoni campionati e di sintesi vocale. Al costo di lire 474.000 potete finalmente dire addio ai fastidiosi "beep-beep" del vostro PC!



Un'altra scheda dalle caratteristiche analoghe è la famosa AdLib, venduta dalla Soundware di Casciago (Tel. 0332/220052) a 379.000 lire. Oltre alla scheda viene anche importata una quantità di programmi rivolti ai professionisti del suono che permettono di gestire al meglio le grandi capacità dell'hardware.

IL PC ENGINE ARRIVA IN EUROPA

In Italia bisogna rivolgersi all'importazione parallela (vedi pag. 37), ma in Inghilterra sarà presto possibile procurarsi un PC Engine tramite un distributore ufficiale.

A partire da quest'estate, la NEC importerà la console più chiacchierata degli ultimi tempi in Terra d'Albione, si dice per la modica cifra di 99 sterline. Da noi interpellata telefonicamente, la divisione italiana della multinazionale giapponese non ha saputo fornire alcuna informazione riguardante un'eventuale importazione ufficiale anche nel nostro paese.

Il PC Engine è stata messa in vendita per la prima volta in Giappone due anni fa, arrivando negli Stati Uniti solo l'anno scorso con il nome di Turbo Grafx. La macchina usa un processore ad 8-bit aiutato da una serie di chip dedicati all'output audiovisivo. Nonostante a parer nostro le capacità del PC Engine siano decisamente inferiori a quelle del Megadrive della Sega, alcuni giochi per questa macchina sono sbalorditivi, e il suo *Gunhed* è già stato definito come il miglior sparatutto di tutti i tempi.

CALCIO ALL'ITALIANA

La Genias, giovane ed intraprendente software house bolognese, ha pubblicato recentemente *WorldCup '90*, simulazione calcistica basata sul campionato del mondo. Problemi di spazio ci hanno impedito di parlare del programma (per C64 e Amiga) su questo numero, ma aspettatevi una recensione completa sul prossimo numero, dove cercheremo di fare il punto della situazione sui numerosissimi programmi di calcio usciti in occasione di Italia 90.

Multimedia
office automation
Viale Traiano, 97/a - 00054 Fiumicino (Roma)
Tel. / Fax : 6520258

FINALMENTE !!!
DISTRIBUTORE ESCLUSIVO GVP
ITALIA CENTRO-SUD

supporti magnetici
SONY
PREZZI FAVOLOSI !!!

SCANLOCK
GENLOCK PROFESSIONALE
NTSC, PAL, VHS e SUPER-VHS
BROADCAST QUALITY L. 1.875.000

GVP
HARD CARD SCSI
da 30 a 102 Mb
Accesso da 40 a 11 ms
da 2 a 4 Mb Fast RAM

68030 POWER
incrementa di 10 volte
la velocità del tuo A2000
- 68030 16, 28 o 33 MHz
- coprocessore matematico 68882
- Hard Disk controller (bus 32 bit)
- Autoboot Eproms
- 68030 Boot Eproms (Unix, etc.)
- Hard Disk Drive 40 o 80 Mb (Quantum)
- 4 Mb o 8 Mb a 32 Bit 80 ns DRAM

AMIGA 500
con garanzia 12 mesi
Commodore Italia L. 672.000
DRIVE ESTERNO L. 160.000
DRIVE INTERNO L. 135.000
A 500 Ram Clock Card 512K L. 142.000
Digitalizzatore Audio Stereo
(Pro Sound Designer Gold 2.0) L. 147.000
Interfaccia MIDI L. 66.000
JANUS XT L. 490.000

TUTTI I PRODOTTI GODONO DELLA NOSTRA SPECIALE GARANZIA DI 12 MESI

XT 12 Mhz 512 Kb RAM
1 Drive 360 Kb, SK Dual + Parallela
Tastiera 102 tasti
Monitor monocrom. Dual L. 840.000
AT 16 Mhz 1 Mb RAM
1 Drive 1,2 Mb
HD 20 Mb, SK Dual + parallela
Tastiera 102 tasti
Monitor monocrom. Dual L.1.790.000
386 SX 20Mhz
stessa config. AT L.2.400.000
386 25 Mhz 1Mb RAM
1 Drive 1,2 Mb
HD 40 Mb, SK Dual + parallela
Tastiera 102 tasti
Monitor monocrom. Dual L.3.290.000
Sono inoltre disponibili 386 33Mhz con Cache, 486 e vasto assortimento di schede di espansione

TUTTI I PREZZI SI INTENDONO AL NETTO DI IVA
Si servono Rivenditori - Si cercano Distributori Regionali

* TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI LEGITTIMI PROPRIETARI

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SoftMail

Il n° 1 della vendita per corrispondenza di programmi originali per computers

DRAGONS BREATH

Immortalità. La leggenda narra che il segreto si nasconde nella Stanza del Trono del Grande Castello in cima alle Montagne Nane situate al centro delle terre di Anrea.

Dai Origine ad un sistema d'attacco formato da draghi per conquistare i villaggi di Anrea. Esigi le tasse ed acquista i magici ingredienti da alchimisti di passaggio per formulare sortilegi ed incantesimi. Infine, completa il talismano che ti condurrà allo scopo finale del tuo viaggio.

Dragons Breath. Un gioco tra fantasia e strategia per uno o più giocatori.

Manuale e programma interamente in italiano. Per sapere come ricevere il dischetto dimostrativo di Dragon Breath telefona immediatamente a SoftMail!

Se non trovi Dragons Breath **originale** presso il tuo rivenditore ordinalo direttamente a Lago scrivendo - se è il tuo primo ordine in Via Napoleona 16, 22100 Como - o telefonando allo (031) 30.01.74. Dragons Breath è un prodotto Palace e viene importato in esclusiva da Lago.

Esperienza & Professionalità

SoftMail esige che i prodotti ordinati giungano a casa tua sempre in perfette condizioni.
Ecco alcuni "dettagli" che regolarmente applichiamo quando riceviamo un tuo ordine:

- ⇨ Pagamento tramite le più note carte di credito - l'addebito viene effettuato solo quando la merce é già imballata e pronta a partire.
- ⇨ Ogni singola spedizione é assicurata con Mediolanum Assicurazioni.
- ⇨ Tutti gli invii sono effettuati tramite raccomandata o - in funzione del peso - pacco urgente.
- ⇨ Le spedizioni il cui valore supera le Lit.250.000 sono inviate senza alcun costo aggiuntivo tramite corriere nazionale.

Accessorio

Dischetti e vaschette	tel.
Espansione RAM A500	199.000
512K, clock e calendario	
Future sound 500	300.000
(digitalizz. audio stereo)	
Joy. Adv. Gravis IBM	99.000
Joy. Maxx Amiga/ST	199.000
Cloche per Flight Simulator	
Joy. Quickjoy V	59.000
Con temporizzatore	
Joy. Quickjoy VI	45.000
Autofire regolabile	
Joy. Speedking IBM	95.000
Con scheda a due porte	
Mouse cordless Amiga	250.000
Mouse master ST	99.000
Mouse optical Amiga	299.000
Mousestick	189.000
Rom per A-Max	299.000
Safeskin A500	49.000
Tappetini mouse a 4 colori	tel.

Libri, Hints & Tips

Manhunter II	19.000
Swords of twilight	29.000
AD&D, Flight Simulator, IHT, libroGame®, Sierra On Line	

Amiga

Add: dragons of flame	69.000
All dogs go to heaven	49.000
Ami alignment system	99.000
Per verificare i drives (DF0-DF3)	
Austerlitz	49.000
Barbarian II *	39.000
Battle tank barbarossa	99.000
Black tiger *	29.000
Blue angels	69.000
Bomber *	59.000
Caligari consumer	399.000
Can do	250.000
Champion of Krinn	tel.
Colony	49.000
Colorado	tel.
Courtroom	69.000
Chronoquest II	69.000
Deluxe strip poker	39.000
Digimate 3	tel.
Distant armies	89.000
Distant suns	105.000
Dragon's lair II	80.000
512k, 5 dischi, install. HD	
Dragons breath °	49.000
Dragons breath demo °	5.000
Extend	69.000
Femme Fatale V.M.18	59.000
Footballer of the year II	29.000
F.Baresi world cup °	25.000
Future wars °	29.000
F16 combat pilot *	59.000
F29 retaliator *	49.000
Gazza's super soccer *	29.000
Gold of the americas	79.000
Hard driving	29.000
Heavy metal	tel.
Horse racing	49.000
Hot rod	49.000
ICW wrestling	59.000
Infestation	39.000
Interfont 1.2	199.000
Iron lord	39.000
Italia '90 °	29.000
It came: ant heads	39.000
Richiede It cames from...	
Jet instrumental trainer	150.000
Kick off II °	tel.
K.Daglish manager *	49.000
K.Daglish match *	49.000
Life & death	tel.
Mac 2 Dos v1.1	250.000
Magic J basketball 1Mb	79.000
Main battle tank centr.	99.000
Manara - le declic °	39.000
Manchester united	tel.
Maniac mansion	59.000
Midwinter	tel.
Mystere °	39.000
Ninja warriors	29.000
Nuclear war	99.000
Operation thunderbolt	29.000
Pagesetter II	199.000
Persian gulf	69.000
Player manager °	39.000
Pro tennis	39.000
P47 thunderbolt	39.000
Rainbow island *	29.000
Romance of 3 kingdoms	99.000
Scene generator	69.000
Sim city 1.2 (512k,1Mb)	65.000
Simulatori di volo	tel.
Space harrier II	29.000
Space ace	80.000
512k, 4 dischi	
Space rogue	49.000
Super wonderboy *	18.000
The champ *	39.000
The cycles	59.000
The untouchables	29.000
The Works! platinum	490.000
Times of lore	49.000
Triad 3	59.000
Tv sport basketball	49.000
Videoframegrabber PAL	399.000
Virus killer 2.1 °	29.000
Vo rec one	250.000
Vulcan	29.000
Windwalker	49.000
Workbench 1.3	45.000
World cup 90 °	tel.
World t. soccer (512Kb)	65.000
World t. soccer (1Mb)	79.000
WWF wrestling	59.000
X-out	29.000

Amstrad cpc 464 (Cassetta)

Black tiger *	18.000
Bomber *	tel.
Fiendish freddy's big	18.000
Kick off II °	tel.
Megamix	29.000
Player manager °	21.000
P47 thunderbolt	18.000
Rainbow island *	18.000
Soccer spectacular	29.000
The biz	29.000

Per le versioni su disco tel.

Atari ST

Black tiger	29.000
Bomber *	59.000
Chaos strikes back	49.000
Colorado	tel.
Dragons breath °	49.000
Future wars °	29.000
F29 retaliator *	49.000
Gazza's super soccer *	29.000
Hockey su pista °	tel.
Hot rod	49.000
Iron lord	39.000
Kick off II °	tel.
Lancaster *	tel.
Manchester united	tel.
Midwinter	69.000
Omega	59.000
Operation thunderbolt	39.000
Player manager °	39.000
Pro tennis	39.000
P47 thunderbolt	39.000
Rainbow island *	39.000
Sleeping gods lie °	49.000
Space ace	80.000
512k, drive doppia faccia	
The untouchables *	39.000
Triad 3	59.000
Ultima V	49.000
Video frame grabber	399.000
Virus killer	29.000
Wayne G. hockey	75.000
Windwalker	49.000
World cup 90 °	tel.
X-out	29.000

Commodore 128 (Disco 5", 128k, 80 col.)

Newsmaker 128	69.000
Sketchpad 128	69.000
Spectrum 128	75.000
Super disk utilities	75.000

CBM 64/128 (Cassetta)

Black tiger *	18.000
Bomber *	29.000
Chase hq	18.000
Fiendish freddy's big	18.000
F. Baresi world cup °	18.000
Gazza's super soccer *	18.000
Kick off II °	tel.
Italia '90 °	29.000
Myth	18.000
Ninja warriors	18.000
Player manager °	18.000
Rainbow island *	18.000
Space harrier II	15.000
The biz	29.000
The champ *	18.000
Vendetta	tel.
World cup 90 °	18.000

CBM 64/128 (Disco 5")

Add: war of the lance	59.000
Big blue reader 64/128	89.000
Scambio dati con IBM	
Black tiger *	18.000
Blue angels	39.000
Bomber *	39.000
Cd games pack *	69.000
Raccolta: richiede lettore CD	
Chase hq	21.000
Dr.doom's revenge °	21.000
F-18 hornet	69.000
Fiendish freddy's big	25.000
F. Baresi world cup °	18.000
Gazza's super soccer *	21.000
Geocalc (ita) *	69.000
Geofile (ita) *	69.000
Geopublish (ita) *	69.000
Geos 2.0 (ita) *	99.000
Ghouls'n'ghost	15.000
Hot rod	25.000
Iron lord	25.000
Italia '90 *	29.000
Kick off II °	tel.
Knights of legend	39.000
Might & magic II	69.000
Mystere °	tel.
Myth	25.000
Ninja warriors	25.000
Panzer battles	49.000
Pascal	39.000
Pascal super edition	99.000
Player manager °	21.000
Presumed guilty	39.000
P47 thunderbolt	25.000
Rainbow island *	25.000
Scenery disk Hawaiian	39.000
Search for the Titanic	35.000
Sim city 1.1	49.000
Space harrier II	15.000
Tangled tales	29.000
The biz (raccolta)	39.000
The champ *	25.000
Times of lore	25.000
Tv sports football	39.000
Ultima IV	49.000
Ultima V	49.000
Vendetta	tel.
War in south pacific	65.000
Windwalker	29.000
World cup 90 °	25.000

CBM 64/128 (Disco 3"&5")

1581 super utilities	75.000
Trasferim. da 1541/71 a 1581	

Ms-Dos (Disco 5")

Battles of Napoleon	79.000
Blue angels	59.000
Bomber *	69.000
Deja vu II	49.000
Deluxe strip poker	39.000
Dragon's lair	85.000
640K, EGA, VGA, 13 dischi	
Dungeon master	tel.
Flight simulator 4.0	89.000
Future wars °	tel.
Harley davidson	49.000
Horse racing	49.000
Italia '90 °	29.000
Knights of legend	59.000
Maniac mansion	59.000
Panzer battles	59.000
Populous	55.000
Presumed guilty	49.000
Pro tennis	39.000
Space harrier	29.000
Space rogue	59.000
Stunt car racer	59.000
Sword of the samurai *	59.000
Tangled tales	49.000
Ufo (by Sublogic)	79.000
Video frame grabber	450.000
Virus killer *	29.000
White death	89.000
Windwalker	59.000
World cup 90 °	tel.

Per le versioni a 3" telefonare

Ms-Dos (Disco 3"&5")

Austerlitz	49.000
Die hard	49.000
Sim city	75.000
Tank	69.000
The colonel's bequest	89.000
Tv sports football	59.000
Ultima VI	tel.
Xenon II	49.000
Zing	300.000

Videocassette VHS

Snoopy & C.Brown 1 *	29.000
Snoopy & C.Brown 2 *	29.000
Snoopy & C.Brown 3 *	29.000
Snoopy & C.Brown 4 *	29.000

CESTO SORPRESA

Se possiedi un Commodore 64 o uno Spectrum 48k, ecco il regalo primaverile più bello per te ed il tuo computer: il **"Cesto Sorpresa"** con ben **10 cassette** a sole **Lit. 25.000** (o 10 dischetti a Lit. 35.000) per il tuo computer.
Tutti i prodotti sono originali ed in confezione singola.

Incredibile vero!?!
Solo **SoftMail** ti offre un'occasione così ricca e straordinaria! Ma attenzione: l'offerta è valida solo per gli ordini spediti entro il 31 maggio 1990.
Ordina subito il tuo "cesto sorpresa" pasquale: ne sarai veramente soddisfatto!

Cesto Sorpresa

CBM 64 cass.	Lit.25.000
CBM 64 disco	Lit.35.000
Spectrum cass.	Lit.25.000

Data la particolare economicità dei prodotti inclusi in questa offerta, non verranno effettuate sostituzioni di qualsiasi tipo. Rimane comunque valida la garanzia della casa produttrice.
Resta valida anche per questi ordini l'offerta SPOT.

SoftMail da oggi ti propone un grande assortimento di video cassette VHS originali in italiano: i primi quattro titoli sono cartoni animati sulla banda di Charlie Brown & Co. durano circa un ora ciascuno e sono veramente favolosi...ah il prezzo è di Lit. 29.000 cad.
Richiedi l'elenco completo delle videocassette selezionate da SoftMail.

© 1950, 1951, 1952, 1958, 1961 United Features Syndicate, Inc.

Un * di fianco al titolo indica la presenza delle istruzioni in italiano. Un ° indica la versione completamente in italiano.

Amstrad, Apple, Spectrum: telefonaci per le ultime novità

Buono d'ordine da inviare a:

Lago divisione SoftMail, Via Napoleona 16, 22100 Como, Tel. (031) 30.01.74, Fax (031) 30.02.14

SI, desidero ricevere i seguenti articoli:

Titolo del programma	C/D	Computer	Prezzo
K		Spese di spedizione Lit.	6.000
ORDINE MINIMO LIT.25.000 (SPESE ESCLUSE)		TOTALE LIT.	

☐ Si, desidero ricevere gratuitamente il catalogo videocassette VHS
☐ Pagherò al postino in contrassegno

Addebitate l'importo sulla mia: ☐ CartaSì ☐ MasterCard ☐ VISA ☐ American Express

Numero _____ scad. _____

Cognome e nome _____

Indirizzo _____ Nr. _____

CAP _____ Città _____ Pv ___ Tel. _____

FIRMA (Se minorenne quella di un genitore)
Verranno evasi SOLO gli ordini firmati _____

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

EUROPA! EUROPA!

K vola a Londra per curiosare tra gli stand dell'European Computer Trade Show '90

L'European Computer Trade Show 1990 sta senza dubbio diventando il trampolino di lancio delle "collezioni primavera-estate" delle case di software che operano in Europa.

Durante la fiera sono stati presentati quasi 200 titoli, il doppio di quelli presentati lo scorso anno durante la prima edizione dell'ECTS. Di questi ben 95 erano nuovi titoli per l'Amiga, 87 per l'Atari ST e 73 per il PC, il quale sta rapidamente recuperando il ritardo, lasciandosi dietro quell'aria "seriosa" che lo ha contraddistinto sin qui.

Ovviamente anche gli 8-bit - in particolare il C64 e l'Amstrad - hanno la loro quota di nuovi titoli: 15, per l'esattezza. Infine, era rappresentato anche l'Archimedes con 3 nuovi titoli.

Non sono tutti titoli nuovi, anzi. Di alcuni avete già letto delle anteprime, di altri le trovate in questo numero. Ciò nonostante la lista di novità è lunghissima e sarà difficile farcela stare dentro tutta.

CALCIOMANIA

In previsione dei Mondiali qualunque casa di software che si rispetti sta lavorando o ha già pronto un gioco di calcio. Nessuno vuole farsi sfuggire la "grande occasione". Cominciamo quindi questa rassegna londinese proprio con i giochi di calcio.

Si parte col gioco ufficiale di Italia '90. Se l'è aggiudicato la Virgin, che in pratica ha riconvertito il gioco americano *Rick Davis's World Trophy Soccer* e l'ha intitolato *World Cup Soccer Italia '90*.

Dalla Microprose è in arrivo un gioco di calcio molto promettente, se la giocabilità varrà quanto la grafica. Il campo è visto in prospettiva solida tridimensionale e il campo e lo stadio sono raffigurati da poligoni. Si intitolerà *International Soccer Challenge*.

Il nuovo gioco per Amiga dei Fratelli Dardari per la Genias, *World Cup '90*, non sfigurava per niente insieme a tanta concorrenza inglese. La prima impressione di giocabilità è buona.

Dalla Audiogenic sono in arrivo la versione per 16-bit di *Emlyn Hughes International Soccer* e *Super League Manager*, definita dalla Audiogenic "la più innovativa e realistica simulazione manageriale di calcio". La cosa interessante è che sarà possibile colle-

Turrican di cui abbiamo già parlato in un'anteprima di qualche numero fa è ormai sulla dirittura finale. La Rainbow Arts ne parla come lo sparatutto del futuro e a vedere le foto di schermo non si può non dargli ragione. Il gioco è diviso su 13 livelli con oltre 1300 schermi da esplorare, scorrimento parallattico a 3 strati, 50 diversi alieni e 8 enormi mostri di fine livello. Il tutto è accompagnato da 20 diverse colonne sonore. Disponibile per tutti i maggiori formati alla fine di maggio.

A settembre uscirà Advanced Tactical Fighter II della Digital Integration per 16-bit. ATF II è basato sulla nuova generazione di caccia "invisibili" "Stealth". Bisogna assistere le forze alleate e prevenire la dominazione del mondo da parte del nemico. Il gioco, che è una combinazione di azione e strategia. contiene sequenze d'azione velocissime con caccia, carri armati, artiglieria, navi e sottomarini nemici. Vi sono inoltre bersagli strategici, otto scenari globali e la possibilità di selezionare i membri dell'equipaggio.

garlo a *Emlyn Hughes International Soccer* e giocarsi le partite!

La Grandslam ha acquisito la licenza della nazionale inglese e presto uscirà *England*, un gioco basato sull'avventura Mondiale della nazionale inglese.

Di *Italy '90* della US Gold avrete già letto le pubblicità sui vari giornali, quindi chiudiamo l'argomento calcio e veniamo agli altri giochi, casa per casa, in ordine rigorosamente alfabetico.

ACCOLADE

L'Accolade si è aggiudicata il nuovo gioco di Chris Crawford, *Balance of the Planet*, una versione di *Balance of Power* ispirata alla problematiche ambientali. È stato anche annunciata l'uscita di *Jack Nicklaus' Unlimited Golf and Course Design*. Un "builder" basato sul sistema che Nicklaus usa per disegnare i veri percorsi di golf.

ACTIVISION

Il titolo più interessante è il nuovo gioco della Infocom, *Circuit Edge*, un'avventura grafica di ispirazione cyberpunk realizzata con la collaborazione dello scrittore di fantascienza George Alec Effinger. *Hammerfist* è il nuovo gioco della Vivid Image, anch'esso ambientato in una società futuristica devastata dall'incredibile potenza della corporazione Centro Holographix. *Ninja Spirit* è una conversione di un coin-op della Irem: un picchiaduro con sette livelli dinamici, ottima grafica e scorrimento in parallasse. La Dynamix sta dando gli ultimi ritocchi al simulatore di volo *A-10: Tank Killer*. Sette missioni diverse oppure un'intera campagna militare alla guida di un A-10 Thunderbolt. Dalla Sierra On-Line arriva un GdR giapponese con grafica incredibile e musica originale, intitolato *Sorcerian*. Contiene 15 GdR/avventure separate.

AUDIOGENIC

Tra breve uscirà *Wreckers*, un gioco della Denton Design, ambientato all'interno di una stazione spaziale. Una combinazione di strategia e azione arcade con grafica in 3D isometrico. In autunno uscirà *Exterminator*, la prima licenza coin-op della Audiogenic, che è la versione da casa di un gioco della Gottlieb.

DIGITAL INTEGRATION

La Digital Integration sta per lanciare la versione per C64 di *F-16 Combat Pilot*. Finalmente anche i possessori di 8-bit potranno pilotare uno dei migliori simulatori di volo mai realizzati.

DOMARK

La Domark ha annunciato l'uscita per settembre di un nuovo gioco di James Bond: si intitolerà *The Spy Who Loved Me*. Il gioco conterrà diverse sequenze di inseguimento con Bond al volante della sua Lotus Esprit, opportunamente modificata dal famoso Q.

THE EDGE

Per la Edge il 1990 sarà l'anno delle licenze. Ne sono previste quattro: *Yellowthread Street*, basata su una serie TV inglese; *MTV*, ispirata alla famosa TV americana di sola musica e videoclip; *Asterix* e *The A-Team*. L'uscita è prevista da settembre in avanti. La Edge ha annunciato anche una misteriosa serie di giochi per "giocatori maturi" di cui però non ha voluto dire niente.

ELECTRONIC ARTS

Molte novità per gli utenti PC. Oltre a *Low Blow*, sono in arrivo altri due nuovi giochi per PC. *Ski or Die* è un gioco di spericolati sport invernali dagli stessi di *Skate or Die*. *Escape from Hell* è un'avventura dinamica dal tono macabro. La EA ha inoltre annunciato le date di uscita dei tanto attesi *Imperium* (maggio) e *Centu-*

Potrebbe essere il miglior gioco di calcio al mondo.* Kick Off II *ha injatti una serie di incredibili opzioni e caratteristiche. Eccole. Campo e i giocatori perfettamente proporzionali alle misure reali. Opzione da 1 a 4 giocatori, con possibilità di giocare in 2 contro il computer. Calci di punizione con barriera, regola del fuorigioco, recupero in caso di infortuni. Rimesse laterali lunghe o corte. Selezione della squadra da una rosa di 16 calciatori con sostituzioni e scelta di tattiche. Kit per disegnare le maglie . Possibilità di caricare fino a 4 squadre squadre da* Player Manager *complete di tattiche pre-disegnate. Inoltre sarà possibile caricare dei Data Disc o Cassette per eventi speciali come Mondiali, Coppe dei Campioni, ecc. Non vediamo l'ora che esca!

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

L'EUROPA DEL DIVERTIMENTO ELETTRONICO

La "casa comune" europea si sta concretizzando anche nel campo del divertimento elettronico.

L'ECTS di Londra, grazie ai premi europei, denominati *European Computer Leisure Awards*, e alla presenza di stampa e operatori del settore di tutti i paesi europei, ne è la punta avanzata.

Una fiera come l'ECTS è soprattutto un luogo per conoscere quello che avviene negli altri paesi, un momento di incontro tra realtà ed esperienze diverse. Al nostro ritorno, ci è sembrato un peccato sprecare le informazioni raccolte e abbiamo quindi pensato di farvi conoscere i leader di mercato e le preferenze degli altri paesi europei in fatto di hardware e software, come nostro contributo alla causa europea. Abbiamo quindi preparato queste brevi schede dell'Europa del divertimento elettronico.

AUSTRIA
In termini di pubblicazioni e tendenze, il mercato è dominato dalla Germania Occidentale. È un mercato vivace, ma la pirateria è ancora un problema dilagante.

BELGIO
È dominato dagli 8-bit. I titoli "budget" hanno un grosso successo e le console stanno diffondendosi sempre più, confermando ulteriormente la "simpatia" dei belgi per i giochi arcade.

DANIMARCA
I 16-bit, in particolare l'Amiga, stanno andando piuttosto bene e c'è un'alta domanda di upgrade e periferiche.

FINLANDIA
I giochi vanno a gonfie vele. I 16-bit stanno rapidamente prendendo il posto degli 8-bit e nel 1990 probabilmente diventeranno la maggioranza. L'effetto delle console non è ancora valutabile. La pirateria non è un grosso problema.

FRANCIA
I computer a 8-bit stanno tenendo bene. Le console stanno conquistando la fascia bassa del mercato, mentre l'Atari ST continua ad andare bene nella fascia alta.

GERMANIA
I 16-bit, e in particolare l'Amiga, andranno bene quest'anno: altrettanto faranno le console e le periferiche. C'è una grande domanda di nuovi prodotti. Il software tedesco continuerà a crescere.

GRECIA
Il mercato è dominato dai giochi su cassetta. Il CPC 6128 manterrà il predominio, ma il PC potrebbe diventare il nuovo standard per gli utenti da casa. Le vendite dell'Amiga stanno andando bene, mentre l'ST è molto indietro. Il Sega Master System è da poco in commercio, ma le previsioni per il 1990 sono pessimiste.

IRLANDA
Il mercato irlandese è, ovviamente, dominato dal software inglese e ricalca in modo evidente le tendenze del mercato inglese.

ISLANDA
Probabilmente il mercato più sofisticato in Europa, il che può avere a che fare con i lunghi e freddi mesi invernali. È un mercato maturo e praticamente senza pirateria, ma minuscolo (solo 250.000 abitanti). Gli RPG sono molto popolari.

NORVEGIA
L'ST continua ad andare bene. Le vendite degli 8-bit stanno diminuendo da due anni a questa parte. Le console devono ancora avere un impatto. Il mercato è molto influenzato dalle riviste svedesi.

OLANDA
Gli 8-bit hanno ancora un seguito enorme, ma i 16-bit stanno finalmente decollando.

PORTOGALLO
Lo Spectrum è ancora popolarissimo, ma la pirateria è un incubo. I 16-bit hanno avuto poco impatto.

SPAGNA
Gli 8-bit vanno ancora molto forte, con un lento miglioramento dei 16-bit. Nel 1990 le console guadagneranno terreno e verrà lanciato il Sam Coupé, che potrebbe avere un impatto. La pirateria è un problema endemico.

SVEZIA
Uno dei più forti mercati a 16-bit. Con soli 8 milioni di abitanti è il 3° o 4° mercato in Europa per vendite di computer giochi.

SVIZZERA
L'Atari mantiene la testa del mercato. Gli 8-bit e le console sono considerati poco più che dei giocattoli. Il mercato del software è diviso in due distinti tronconi: giochi "seri" a prezzi alti e giochi economici

UNGHERIA
C'è un enorme potenziale per l'importazione di prodotti occidentali. Pur essendo in circolazione da ormai 8 anni, macchine come lo ZX e il C64 hanno ancora una buona base di utenti fedeli. Il software originale è di livello elevato, ma ancora "sotterraneo". La pirateria è in crescita.

Fonte: ECTS '90 Yearbook

rion: Defender of Rome (giugno).

ELECTRONIC ZOO
La società americana ha presentato due giochi e annunciato l'uscita entro l'anno di una serie di tre progetti "stato dell'arte". I due titoli sono: *Treasure Trap*, un'avventura dinamica con oltre 1000 stanze da esplorare; *Xiphos*, un gioco epico spaziale multi-livello con grafica a solidi pieni.

ELITE
L'Elite ha acquisito la licenza di tre famosi coin-op Sega. I titoli sono *World Championship Soccer*, *Tournament Golf* e *Last Battle*. Si spiegano da soli, tranne l'ultimo che è un picchiaduro senza alti né bassi. Usciranno tra ottobre e novembre.

GENIAS
All'ECTS era presente anche la Genias che ha annunciato un nuovo accordo di distribuzione europea con la Merimpex e una serie di nuovi titoli che dovrebbero vedere la luce entro la fine dell'anno. A giugno uscirà *Over the Net*, il beach volley dei fratelli Dardari per 1-4 giocatori. Seguirà *Dragon's Kingdom*, uno sparatutto di ambientazione fantasy con scorrimento multidirezionale e parallattico e, verso la fine dell'anno, *Warm-Up*, un simulatore arcade di corse di Formula Uno.

***Uno dei giochi più interessanti era* Railroad Tycoon *della Microprose. Programmato da Sid Meier, già autore di* F-19 Stealth Fighter, Pirates! *e* Red Storm Rising. Railroad Tycoon *è ambientato nei primi anni del secolo scorso, quando la strada ferrata era il simbolo di una nuova era di industrializzazione ed espansione. Il giocatore, nei panni di un finanziere, deve costruirsi il proprio impero ferroviario, decidendo dove collocare le rotaie e gli scambi, quali città, porti e zone industriali collegare, come e dove investire capitali per costruire ponti e aprire gallerie. Il gioco si ispira al gioco da tavolo* Empire Builder *e potrebbe ripetere il successo di* Sim City.

GRANDSLAM
La Grandslam pubblicherà un nuovo gioco, *The Hunt for Red October*, in occasione dell'uscita del film omonimo con Sean Connery. Il gioco è basato sul film e non sul libro che fu lo spunto per un gioco precedente della Grandslam intitolato *Hunt for Red October* (speriamo che la differenza non sia solo quell'articolo in più!).

HEWSON
Paradroid '90 è la versione a 16-bit del famoso successo di Andrew Braybrook per 8-bit. *Nebulus II* offrirà a tutti i fan di Pogo la possibilità di superare altre 16 torri, questa volta con l'aiuto di un elicottero. Entrambi i giochi usciranno in estate. Un altro seguito è *Deliverance: Stormlord II* per tutti i computer a 8-bit. Il gioco, che è stato programmato ancora da Raf Cecco e Nick Jones, uscirà a maggio. *Scavenger*, infine, è un nuovo gioco a scorrimento orizzontale di John Phillips (autore di Nebulus).

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

A giungo uscirà* Khalaan, *un gioco della Rainbow Arts di intrigo e giochi di potere ambientato nel Medio Oriente. Il gioco, sviluppato dal gruppo di programmatori Chip, autori di* Joan of Arc *e* Days of the Pharaoh, *vi vede nei panni di un califfo che deve sconfiggere un invasore intenzionato a dominare il paese. Per vincere bisogna impiegare al meglio abilità diplomatiche, tattiche e militari* Khalaan *è un mix di avventura e azione dotato di effetti sonori digitalizzati e paesaggi a scorrimento fluido, con il totale controllo di moltissimi parametri di gioco. Solo per 16-bit.

IDEA

La nuova casa di software italiana ha presentato due nuovi giochi: *Bomber Bob* (recensito a pag.54) e *Moonshadow*, un'avventura dinamica per 64 sulla falsariga di *Antiriad*. Ottime le reazioni di case e distributori europee.

IMPRESSIONS

Rorke's Drift è basato sulla battaglia svoltasi nella località del titolo tra 137 soldati inglesi e 4000 guerrieri Zulu. È presentato come un wargame con "sprite soldatini" invece che semplici simboli.

LINEL

Lords of the Sea, 1000 B.C. è un gioco di strategia/azione interamente guidato da menu, ambientato al tempo dei fenici. *Kaiser* raffigura invece la vita della Germania del XVIII secolo. L'obiettivo è di diventare Kaiser partendo dal nulla. Possibilità di giocare simultaneamente fino a 8 persone.

LORICIEL

Tra i giochi presentati dalla casa francese, il migliore è indubbiamente *Tennis Cup*, una simulazione di tennis con schermo diviso in due (alla *Pitstop*), che a prima vista sembra ancora meglio di *Pro Tennis Tour*. Gli altri giochi previsti sono: *West Phaser*, un'avventura ambientata nel Far West; *Crazy Shot*, una simulazione di luna park, *Star Vega*, uno sparatutto spaziale; e *Pinball Magic*, un gioco di flipper.

MICROPROSE

La Microprose sta per lanciare *Silent Service II*, il seguito della famosa simulazione di sottomarini. Area di gioco più vasta, più missioni, più scenari, grafica e sonoro migliori di quelli del predecessore. Inoltre - udite, udite - sta terminando la produzione di una versione da sala giochi di *F-15 Strike Eagle*. Nel prossimo numero tutti i particolari in cronaca.

Low Blow della Electronic Arts è un divertente gioco di pugilato con una piccola differenza: vi incoraggia a non rispettare le regole. Allenandosi in palestra, il giocatore può perfezionare dei colpi bassi o proibiti da usare poi durante il match contro uno dei sette avversari di turno. Bisogna fare però attenzione ad usare queste mosse quando l'arbitro e i giudici di bordo ring non stanno guar-

MINDSCAPE

Oltre a *Ultima VI* per PC è in arrivo *Ultima V* per Amiga. Un'altra novità è *Guns and Butter* di Chris Crawford, presentato come il seguito (un altro?) di *Balance of Power*. Scopo del gioco è la conquista di un mondo fantastico, sfruttando al meglio le proprie risorse economiche e militari

OCEAN

I titoli nuovi, tutt'ora in lavorazione, sono tre. *Ivanhoe*, uno sparatutto coloratissimo e con una animazione eccezionale (a cui hanno lavorato gli animatori del film di Asterix), basato sul leggendario personaggio storico. *Shadow Warrior*, una conversione arcade di uno dei coin-op più popolari in USA, con fondali coloratissimi e dettagliati e sei livelli di azione. *Sly Spy Secret Agent* è un'altra conversione, questa volta di un coin-op della Data East, con caratteristiche innovative e diversi scenari.

PANDORA

Debut è un altro gioco ambientalista. Lo scopo è di stabilizzare l'ambiente e l'eco-sistema di un pianeta simile alla Terra, eliminare l'inquinamento (auguri!) e creare un atmosfera vivibile.

RAINBOW ARTS

Grandi novità dalla Rainbow Arts. In *Startrash* dovete "trasmutarvi" in una palla di gomma e saltellare su e giù per 7 piramidi di immondizia alla ricerca dei dati che avete accidentalmente inviato sul pianeta Startrash VII. Un gioco d'azione con grafica "carina" e ottima animazione. *Legend of Faerghail* è una avventura/GdR "user friendly". Ambientato in un mondo medievale, 8 diversi settori di dungeon, 80 avversari intelligenti da sconfiggere, diverse lingue da imparare

Una simulazione militare unica nel suo genere è in arrivo dalla Accolade. Si tratta di* Gunboat, *una simulazione di combattimento fluviale nella quale siete alla guida di un battello PBR di pattuglia fluviale in oltre 20 missioni diurne e notturne in località come il Vietnam, Panama e le foreste colombiane. Il gioco è visto in soggettiva da quattro postazioni diverse: quella del pilota e di tre mitraglieri.

per conversare e trattare con nani, maghi e animali: queste sono alcune delle sue caratteristiche.

US GOLD

Di *E-Motion* trovate la recensione in questo numero, gli altri titoli imminenti sono *Rotox*, un gioco di azione/strategia in 3D di ambientazione spaziale, il preistorico *Legend of Billy Boulder* e la simulazione *Knights of the Crystallion* di Bill Williams. In giugno uscirà invece *Dinasty Wars*, una nuova conversione di un coin-op Capcom per 2 giocatori. In agosto sarà la volta di *Snow Strike*, una simulazione di volo con dieci missioni diverse. L'aereo in questione è un F14 appositamente modificato.

VIRGIN

Oltre al gioco ufficiale di Italia '90, l'altra grande novità per la Virgin è l'uscita di *Dan Dare III "The Escape"*, che coincide col 40º anniversario dell'uscita del famoso fumetto della Eagle Comics. Il gioco dovrebbe già essere nei negozi quando leggerete queste righe.

IL FESTIVAL DEGLI EUROGIOCHI

La sera di domenica 1 aprile al Café Royal si è tenuta la serata di gala per prima edizione degli *European Computer Leisure Awards*, cioè i premi europei del software-gioco.
Le scelte delle "nomination", cioè dei titoli che avrebbero concorso alla premiazione erano state fatte in precedenza da varie riviste europee in rappresentanza di Italia, Francia, Germania, Gran Bretagna, Spagna e Svezia.
A Londra prima della serata della premiazione i rappresentanti delle varie riviste hanno infine scelto i migliori per ciascuna delle categorie seguenti. Eccoli:

Animazione:	*Space Ace* (Ready Soft/Empire)
Grafica:	*Shadow of the Beast* (Psygnosis)
Effetti Sonori:	*Future Wars* (Delphine)
Sparatutto:	*Xenon II* (Imageworks)
Gioco d'Azione:	*Batman* (Ocean)
Conversione da Coin-op:	*Rainbow Islands* (Ocean)
Adventure:	*Indiana Jones and The Last Crusade* (Lucasfilm/US Gold)
Gioco di Ruolo:	*Chaos Strikes Back* (FTL/Mirrorsoft)
Gioco di Strategia:	*Populous* (Electronic Arts)
Gioco Più Originale:	*Populous* (Electronic Arts)
Simulatore di Volo:	*F16 Combat Pilot* (Digital Integration)
Simulazione sportiva:	*Kick Off* (Anco)
Programma Educativo:	*Sim City* (Maxis/Infogrames)
Titolo Più Promettente:	*Rainbow Islands* (Ocean)
Casa di Software dell'Anno:	*Electronic Arts*
Gioco dell'Anno:	*Populous* (Electronic Arts)

EUROPEAN COMPUTER LEISURE AWARDS

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SALA GIOKI

ARRIVANO LE BESTIE - CHI CI SALVERÀ?

Dopo il gran movimento all'ATEI, il mese scorso, torniamo nelle sale giochi - abbiamo riempito di gettoni le tasche del nostro inviato e lo abbiamo spedito a giocare anche a flipper

Orrore a mezzanotte

BEAST BUSTERS

SNK

Chi segue regolarmente questa rubrica saprà che non amiamo particolarmente quei giochi in cui bisogna massacrare centinaia di persone, diventati tuttavia tanto popolari negli ultimi mesi.

Si tratta di tiri a segno elettronici, dove il giocatore impugna una qualche arma da fuoco e comincia ad abbattere guerriglieri, bambini, suore e chiunque altro gli si pari davanti in nome della Verità, della Giustizia e di un ribasso del costo della benzina.

Lo sappiamo che vi sembreremo poco "macho" - ma nonostante ci piaccia un sacco sterminare intere razze di alieni, preferiamo fare una distinzione quando si comincia a fingere di uccidere grandi sprite a forma di esseri umani.

Perché? Beh - segnatevelo per la prossima volta che dovete fare una discussione seria - non è bello. Sparando a degli alieni ci si trova in un mondo di fantasia fatto apposta per divertirsi - quando in questo mondo ci si mettono degli esseri umani per essere eliminati a centinaia, la distanza dal mondo reale si accorcia pericolosamente.

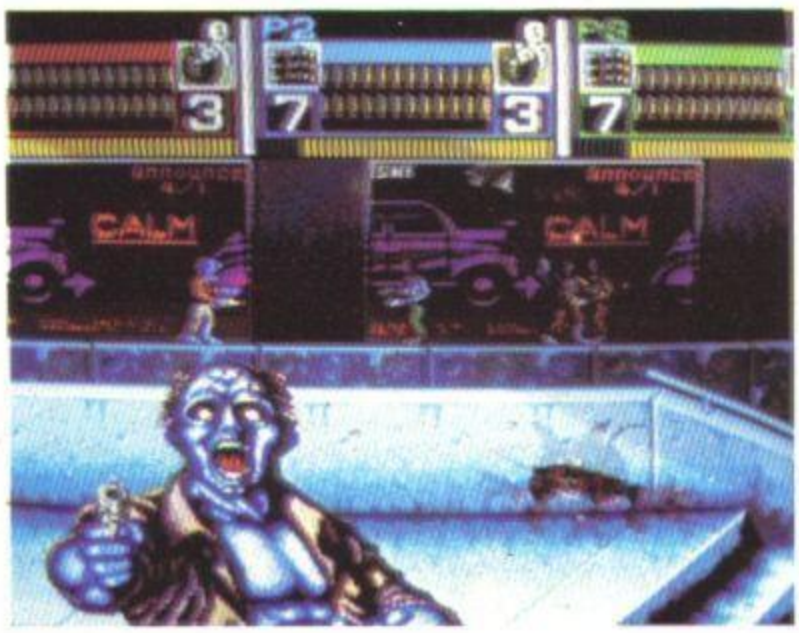
Quindi, per quel che ci concerne, potete tranquillamente snobbare *Mechanized Attack*, *Operation Thunderbolt* e *Line of Fire*... ma forse potreste dare un'occhiata a questo *Beastbusters* se proprio lo volete.

Beastbusters è l'ultimo gioco di massacro della SNK e possiede tutte le caratteristiche che abbiamo conosciuto in passato. Armi - ce ne sono tre, e fanno un sacco male. Quel che salva *Beastbusters* è la sua ambientazione - horror splatter, proprio come in *La Casa 2*. La trama vede i giocatori (sino a tre) arrivare in una città dove è successo qualcosa di particolarmente storto - è piena di zombi, lupi mannari e altre bestiacce viscide. Immaginatevi Quarto Oggiaro verso mezzanotte. E dovete eliminarli tutti - ma pensiate che rimangano cadaveri come la logica suggerisce? Manco per idea! Eccetto questo, il resto è ordinaria amministrazione - sparando a oggetti particolari si ottengono munizioni, granate, napalm, ecc. - ma la trama innovativa e la grafica "succosa" lo sostengono bene.

Poiché ce lo siamo giocato sino in fondo - e oltretutto sembra che la SNK abbia intenzione di farne uscire un seguito - possiamo assicurarvi che ci sono sorprese dall'inizio alla fine, anche se per vederle dovrete essere veramente in gamba (oppure avere una tonnellata di gettoni).

Qui nessuno cerca di farvi sentire Rambo, ed è evidente che si tratta sempre di un gioco. *Splatterhouse* contro *Op Wolf* - provatelo.

A proposito - subito dopo abbiamo giocato *Line of Fire* sino in fondo... Non sprecheremo spazio per descriverlo... sappiate solo che è tecnicamente superbo... ma come gioco, una vera porcheria. OK?



Il ninja e il cane

SHADOW DANCER

SEGA

Cosa ottenete quando incrociate *un Uomo e il suo Cane* con *Shinobi*? *Shadow Dancer*; ovvero "Il piccolo ninja combatte insieme al suo cagnetto del cuore."

Ci sono dei terroristi che hanno piazzato alcune bombe a tempo in giro per la città, e dovete - scusate un momento... a cuccia, Briciola... - dovete disattivarle.

OK, quindi è uno di quei cloni tutti salti e calci nei denti, con una caratteristica in più e un mare di giocabilità. Il cagnone vi segue dappertutto, e quando vi accucciate e premete il pulsante di fuoco, balza in avanti e comincia a mordere il cattivo più vicino.

A questo punto vi dovete alzare e andare a dargli una mano, perché se lo abbandonate, il quadrupede rischia di venire colpito - restringendosi così alle dimensioni di un cucciolo.

Dopo un po' torna alle sue dimensioni originarie, ma sino a quel momento, tutto quel che è in grado di fare è di alzare una zampa e... Come in

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Shinobi, potete lanciare un sacco di shuriken e sfruttare una Magia Ninja che ha l'effetto di una smart bomb, ed uccide tutti i terroristi presenti sullo schermo.

Non esattamente originale, ma piacerà ai fan di *Shinobi* e agli iscritti al WWF.

Ancora un picchiaduro

FINAL FIGHT

CAPCOM

Ma che cosa cavolo combina la Capcom con la sua scheda CP System? Il primo gioco era *UN Squadron* - un comune giochino a scorrimento orizzontale. Yawn. E ora, ecco *Final Fight* - un picchiaduro.

OK, gli sprite sono grandi, ma pensate che davvero il mondo abbia bisogno di un altro di questi giochi? La Capcom ha chiaramente una scarsa immaginazione, nonostante possegga un sistema infinitamente superiore a quelli della concorrenza.

Inoltre, più velocità e dettaglio grafico non significano sempre un miglioramento della giocabilità. Facciamo così: se avete delle idee *veramente* originali speditecele, e noi le passeremo alla Capcom. Ne hanno bisogno!

Freccette da bar

AMERI DARTS

AMERI CORP

Sono stati pubblicati diversi giochi di dardi per home computer, ma nessuno sinora aveva pensato ai coin op. Ed è un peccato.

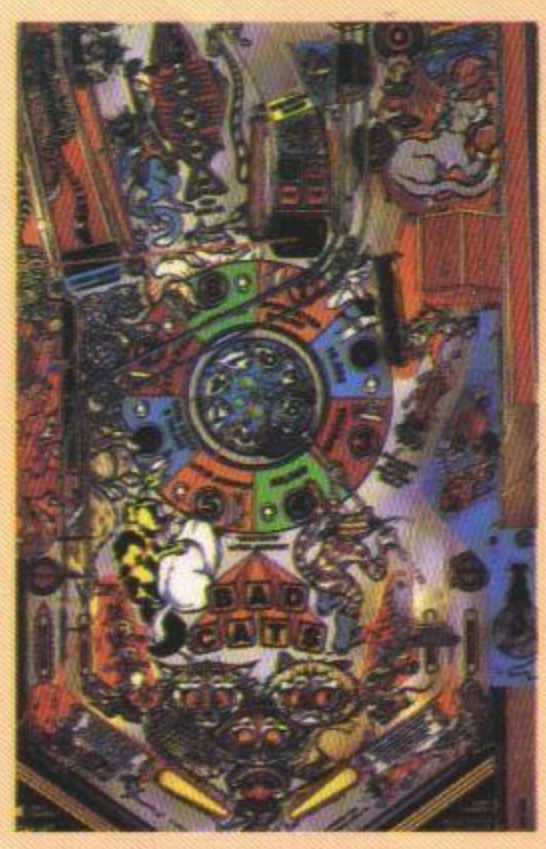
Tanto per cominciare dovete scegliere un tipo di gioco, dal 301 tradizionale ad alcune strane partite futuristiche in cui bisogna colpire delle zone luminose entro un limite di tempo.

Poi usate una trackball per dare forza e direzione al lancio e premete il pulsante di fuoco per 'lasciare andare' il dardo.

Il punteggio viene tenuto automaticamente, come è ovvio - anche se siamo sicuri che ci sarà qualcuno che lo segnerà con il gessetto sul lato del cassone del gioco. Il sistema di comando non è di immediata comprensione, ma dopo un po' si arriva a controllare la traiettoria del proiettile con una precisione quasi assoluta, e il divertimento è assicurato.

È probabile che presto lo vedremo in un sacco di posti, dove starebbe sicuramente meglio di quei tremendi Nintendo Play Choice 10, pieni di giochi spesso orribili.

LA PALLINA ARGENTEA



Amiamo i flipper. Amiamo anche i video, ma c'è qualcosa di magico nel rapporto con quelle macchine, nel bloccare la pallina con una paletta, dare un'occhiata di superiorità alla folla in ammirazione e mandare a segno un colpo da maestro con un solo, rapido, movimento di dita.

L'abilità che serve in questi giochi è leggermente diversa da quella necessaria a padroneggiare un videogioco e la concentrazione necessaria a giocare correttamente produce un effetto un po' diverso - meno intenso ma più raffinato. Vi ricorda niente?

In America, dove ogni anno le sale giochi incassano sei miliardi di dollari (contro i cinque dei cinema), quasi la metà della cifra è generata dai flipper.

In Francia non potete entrare in un locale senza trovarvi un flipper - e giocare sugli Champs Elyseé, con un doppio espresso da una parte e un cognac dall'altra, è una delle più belle esperienze della vita.

In Italia, siete fortunati se in sala giochi trovate un flipper solitario... e ancora più fortunati se funziona completamente. Perché? Beh... è solo per pigrizia. Ora che la legge del '65, che considerava i flipper alla stregua dei giochi d'azzardo, è stata modificata radicalmente, rendendo libera la diffusione di queste macchine, se non vediamo in giro i meravigliosi flipper prodotti negli U.S.A. (ma anche qui da noi, dalla Zaccaria) è solo perché per un gestore è più pratico tenere nel locale solo videogiochi, che occupano la metà dello spazio preso da un flipper.

I giochi attuali non danno nessuna vincita, naturalmente, ma potete vincere (in crediti) più di quanto avete investito, quindi il flipper è ancora considerato un gioco d'azzardo.

Per questa ragione, i proprietari di locali devono avere una licenza per possederne, e ci sono anche dei limiti a come i distributori possono distribuire le macchine alle sale giochi.

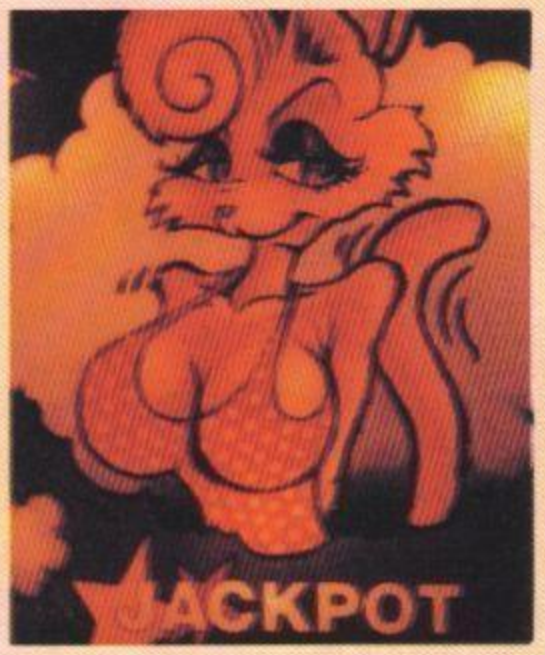
Nonostante tutti questi problemi, sembra che ci sia un ritorno di interesse nei flipper - più che altro per l'hardware incredibile impiegato da alcuni di essi. Vengono impiegate tonnellate di lucine lampeggianti, e megabyte di sonoro digitalizzato. Parleremo della meccanica di queste nuove macchine nei prossimi numeri - ma perché nel frattempo non andate a fare una partitina nel bar più vicino?

La Bally nell'ultimo autunno ha ottenuto un grande successo con *Elvira* - un flipper con un semplice schema di gioco dotato di scopi ben definiti, tipo il centrare alcune rampe più volte.

Nel loro più recente *Mousin' Around* lo schema di gioco è ben più complesso - anche se rimane abbastanza comprensibile. La nostra favorita rimane comunque la Williams: questa società produce da sempre macchine meravigliose come *Defender, Comet, Taxi*... ma ultimamente sono tornati alla semplicità con *Bad Cats*.

È ottimo se non siete degli esperti, oppure se non giocate da qualche tempo: se lo vedete vi consigliamo di provarlo. E non preoccupatevi: non diventerete né sordi, né scemi, né ciechi.

Ringraziamo Federico Croci, collezionista di flipper e marketing manager della Simulmondo, per l'aiuto fornitoci nel compilare questo articolo.



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LA COPPA DEL MONDO INIZIA QUI!

UNA GUIDA COMPLETA E LA REPLICA IN GIOCO DEL PIU' GRANDE EVENTO CALCISTICO MONDIALE

ITALY 1990 E' LA TUA SFIDA!

In questa edizione limitata per l'Italia tu sei la stella del Campionato Mondiale calcistico e il successo dipendera' solamente dall'accuratezza delle tue scelte.

MANUALE COMPLETO SULLA COPPA DEL MONDO

64 pagine a colori per sapere tutto ciò che vuoi sulle ...

FINALI DEI CAMPIONATI MONDIALI ITALY 1990!

QUIZ SUI MONDIALI

Un 'opportunita' per provare la tua conoscenza in campo calcistico: **D.** QUALE PORTIERE HA DEBUTTATO NON PARANDO BEN 5 GOALS, MA HA FATTO CARRIERA UGUALMENTE DIVENTANDO CAPITANO DI UNA SQUADRA MONDIALE VINCENTE? **R.** ?

ACCURATA AZIONE DI GIOCO

Include: • ***Vari livelli di abilita', velocita', forza ed aggressivita'.*** • ***Scelta delle formazioni delle varie squadre.***

GUADAGNA IL TUO POSTO NELLE FINALI

Seleziona la tua squadra ed affronta le altre per raggiungere la finalissima, giocando contro gli avversari che ti aspetteresti di affrontare nell'evento reale!

CARATTERISTICHE DI GIOCO UNICHE

Includono: • **Opzione di giocatore contro giocatore.** • **Presentazione stile televisivo.** • **Opzione di visualizzare i dati relativi alla prestazione precedente della squadra.** • **Arbitro con la possibilita' di utilizzare il "cartellino rosso" ... E MOLTO MOLTO ANCORA!!**

Presto disponibile per:
C64 c/d Lit. 29,000
AMIGA Lit. 29,000
PC 5.25/3.5 Lit. 29,000

Distribuito da:
Leader Distribuzione srl.

ITALY 1990. 24 squadre ed i loro sostenitori convergono in Italia per l'evento calcistico più importante del mondo e milioni di spettatori vi assisteranno attraverso la televisione.
Ma per te
LA COPPA DEL MONDO INIZIA QUI!

ITALY 1990

THE WORLD CUP STARTS HERE!

U.S. GOLD

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Alla scoperta dell'America

FM Towns dappertutto. Questa è la prima cosa che notate se fate una visita alle maggiori software house americane, piene di moquette, divisori trasparenti, piante e condizionatori d'aria. Con l'uscita della macchina CD-I della Philips posticipata all'aprile del 1991, il mercato non offre ancora nessun computer sul quale gli 'smanettoni' del CD-I possano fare pratica. Questa è la ragione principale della diffusione dell'FM Towns che - pur non essendo strettamente CD-I - offre comunque la possibilità di affinare le tecniche di produzione per i CD-ROM potendo vendere alcuni giochi in Giappone nello stesso tempo.

Tutte le persone con le quali abbiamo parlato hanno confermato che il CD sarà il media di intrattenimento del futuro. Per questa ragione, la gamma PC Engine della NEC viene

K speciale USA

SPECIALE AMERIKA

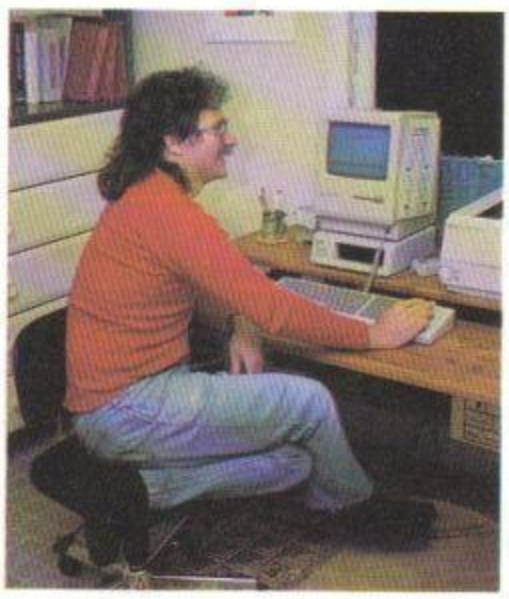
Benvenuti al numero speciale di K dedicato agli USA. Siamo andati nella Silicon Valley, alla ricerca dei segreti delle software house statunitensi, girando per società grandi e piccole - poi siamo scesi alle radici, controllando le abitudini informatiche del cittadino medio americano.

Abbiamo raccolto tanto materiale da doverlo dividere su tre numeri: il numero scorso vi abbiamo presentato una primizia in anteprima, visitando la Origin. Questo mese visitiamo per voi la Cinemaware, la Electronic Arts, la FTL e la Lucasfilm. Abbiamo anche un sacco di notizie sulla rivoluzione dei videogiochi portatili che sta sconvolgendo gli States e si abbatterà presto anche da noi.

Ma non siamo andati solo dai grandi nomi: siamo pure passati nelle sale giochi, a casa dei programmatori e abbiamo ficcato il naso dappertutto. Una rapida panoramica delle nostre scoperte la trovate nelle prossime due pagine.

Nel prossimo numero, infine andremo all'American Interactive Media.

Ah, già: un'ultima cosetta. Mentre eravamo lì abbiamo anche registrato una gran quantità di avvenimenti secondari. Trovate queste piccole perle qui e là sulle pagine seguenti.
Have a nice trip.



Brian Crawford è stato il nostro anfitrione nella contea di Marin, in California, mentre eravamo alla Lucasfilms e alla Electronic Arts. Comunque, Brian è anche un programmatore piuttosto in gamba. Sta dando gli ultimi ritocchi al suo primo gioco, che sotto certi aspetti è simile a **Pipemania** *della Lucasfilm: semplice da giocare ma estremamente coinvolgente. Sfrutta il concetto di segmenti manipolabili di puzzle che dovete usare per creare un percorso ferroviario che unisca due punti dello schermo. La prima versione sarà per Mac e la recensiremo entro un paio di mesi su K. Quando non scrive giochi, Brian programma mainframe IBM o si rilassa nella sua "hot tub", che sarebbe poi una grossa vasca Jacuzzi all'aperto nella quale possono prendere posto quattro persone e nella quale vi sdraiate fra getti di acqua calda nel pieno della notte per ammirare le stelle. Questi californiani sanno come godersi la vita...*

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

considerata da tutti particolarmente interessante, poiché prevede un modulo aggiuntivo CD-ROM che sta già vendendo piuttosto bene. La maggior parte delle società sta attualmente sviluppando giochi per questa unità, o ne sta pianificando la produzione.

Nel campo dei CD-I, comunque, c'era parecchia confusione e cinismo. Il CD-I stesso (così come è stato definito da Philips e Sony) ha creato inizialmente un sacco di interesse, ma dopo una serie di ritardi l'entusiasmo di parecchie società è notevolmente calato - per lo meno temporaneamente. La Electronic Arts, che stava lavorando a giochi CD-I già quando la visitammo la prima volta (più di un anno fa) ad esempio ha chiuso la sua sezione CD-I sino a quando le macchine non saranno sul mercato. Ulteriore confusione è nata dalla comparsa del DV-I e la prospettiva di un CD-ROM XA dotato di ogni forma di controllo dell'immagine. In generale, l'opinione è che se il CD-I fosse stato messo in vendita secondo i progetti originali, due anni fa, sarebbe stato sicuramente un grosso successo. Adesso, invece, bisognerà aspettare per vedere quale sistema riuscirà per primo a procurarsi una solida piattaforma d'utenza. Nel frattempo tutti stanno producendo sistemi di gioco che un giorno potrebbero venire migliorati con l'impiego della tecnologia CD. Di queste tecnologie abbiamo parlato il mese scorso, e trovate altre informazioni al riguardo altrove su questo stesso numero.

IPERSTATI

Gli ipermedia (vedi il numero precedente di K) stanno avendo un grosso impatto anche negli Stati Uniti. Molte società di giochi hanno sviluppato dei sistemi di gioco basati su *Hypercard*. Il più complesso è quello della Cinemaware, che permette ai progettisti di registrare tutti i dialoghi e le informazioni sul sistema e scaricarle successivamente su una qualsiasi macchina in un formato immediatamente interpretabile dal codice del gioco.

Questo significa, per esempio, che se il progettista dovesse improvvisamente cambiare idea riguardo alla terza sequenza di *It Came from the Desert*, non c'è bisogno che il programmatore passi delle nottate insonni a modificare il codice. Tutto quel che bisogna fare è accendere il Mac, fare delle veloci modifiche alla scena in questione e passare il nuovo scenario al terminale del programmatore. Delle utility speciali "massaggiano"i dati durante il trasferimento per assicurarne la compatibilità con la macchina di destinazione e il codice del programma.

In effetti, il Macintosh viene impiegato per lo sviluppo di giochi da TUTTE le società che abbiamo visitato. Una conseguenza di questo comportamento è la diffusione di abilità "macintoshiane" fra i programmatori e i progettisti, che potrebbe provocare - se la Apple dovesse mai produrre un Mac a basso costo - la nascita improvvisa della macchina da gioco migliore e meglio assistita di tutti i tempi! Se solo...

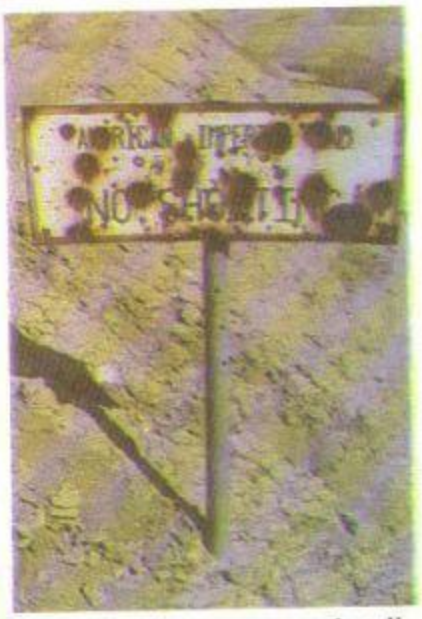
Un uomo di Georgetown, nell'Arkansas, si è tanto alterato nel trovare suo figlio a sniffare benzina che lo ha pestato. Ore dopo, quando ha portato il figlio all'ospedale per curarlo, le infermiere hanno notato le guance escoriate e hanno fatto rapporto alla polizia. Il padre è stato immediatamente condannato a quattro anni di galera.

La FTL è solo una delle società che impiega l'FM Towns per raffinare le proprie conoscenze di programmazione CD-ROM. Questo è Wayne Holder, fondatore della FTL, con una delle molte macchine in possesso della società. Dungeon Master è già stato convertito su FM Towns: il servizio è nelle pagine seguenti.

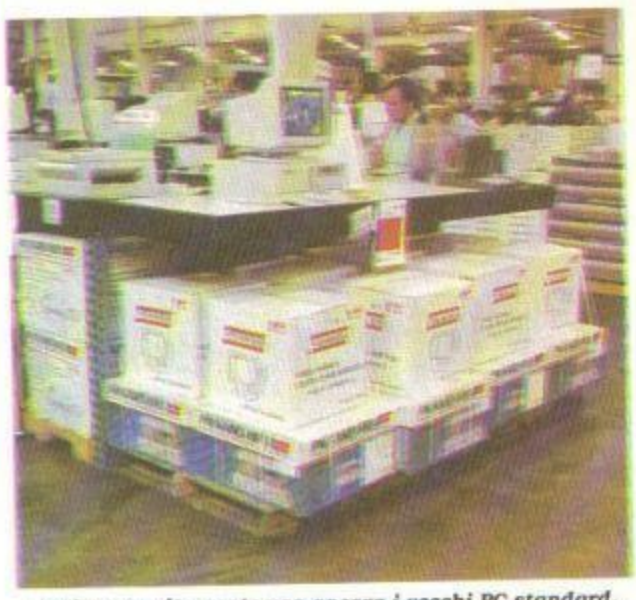
A CASA

I Macintosh, nonostante la diffusione dei PC, sono molto popolari in America anche come macchine domestiche. La maggior parte degli utenti che abbiamo incontrato già possiede un Mac o prevede di acquistarlo non appena le sue finanze glielo permetteranno. Ciò che stupisce è che moltissimi utenti del Mac non lo sanno in realtà impiegare come programmatori (anche se gente come Brian Crawford rappresentano delle eccezioni - vedi foto!).

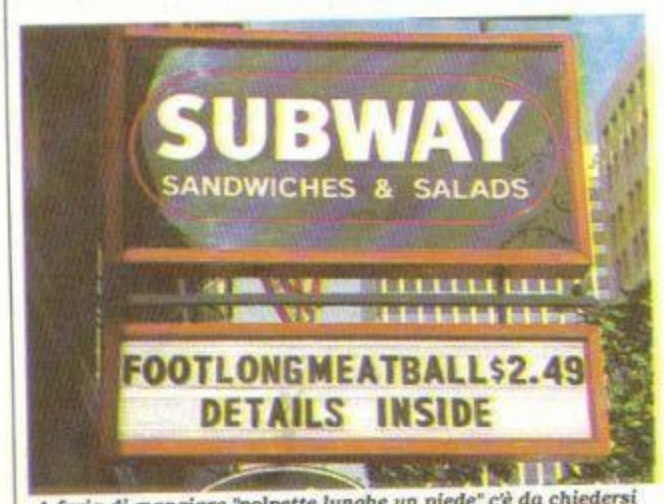
Le sale giochi americane spesso presentano giochi ben più vecchi delle nostre. In questa abbiamo trovato un **Frogger** *originale,* **Tempest** *e* **Super Pac-Man.**



Gli americani non sparano solo agli alieni, come dimostra ampiamente questo cartello "Vietato Sparare". Guardandoli da vicino, lo abbiamo scoperto pieno di buchi di proiettili.



Anche se molta gente usa ancora i vecchi PC standard, le macchine della serie 386 sono molto più economiche negli USA che da noi. In questo supermercato abbiamo trovato dei sistemi 386 con VGA pronti per essere caricati in macchina a 1999.99 dollari.



A furia di mangiare "polpette lunghe un piede" c'è da chiedersi come facciano gli americani a non essere tutti obesi. Risposta: molti lo sono, e gli altri sono ossessionati dalle diete.

Leggete il numero del mese scorso per una spiegazione di CD-I, DVI ed altri tecnotermini. Il CD-I è lo standard Philips/Sony, che offre diversi livelli di complessità che vanno da un "semplice" videodisco ad un Video Interattivo con controllo completo dell'azione, animazioni computerizzate e CD stereo contemporaneamente. Le prime unità sono previste per la primavera del 1991 (dopo un ritardo di tre anni). Il DVI è una tecnologia più potente di proprietà della Intel che viene attualmente associata al mondo dei PC.

I VIP di San Francisco sono stati perseguitati da biancheria intima sporca. Qualcuno ha spedito mutande sporche, corredate da immagini porno, ai cittadini più in vista.

"È il caso più schifoso sul quale abbiamo mai lavorato," ha dichiarato un rappresentante delle poste.

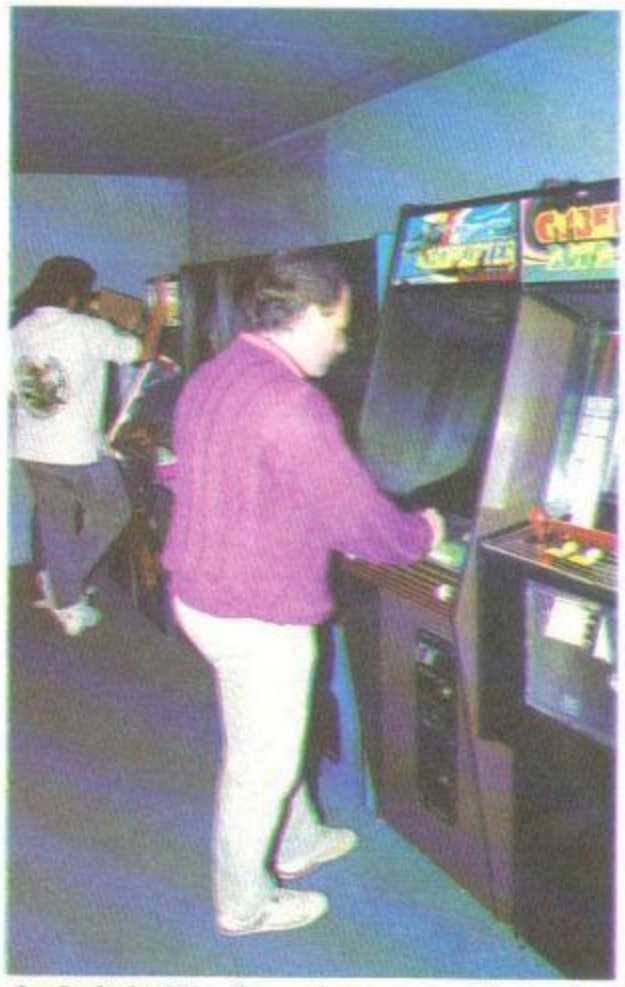
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Il grande, grosso e barbuto L.A. Bowie è stato accusato di avere rapinato un emporio della catena 7-11 nel Maryland. Durante il suo arresto è stato spogliato per la perquisizione personale e i poliziotti sono rimasti scossi da quel che hanno trovato - o meglio, NON hanno trovato. Il Sig. Bowie era in realtà una Sig.ra Bowie. I suoi due figli sono stati arrestati con lui (lei?), ma nonostante i giuramenti di Bowie sulla sua paternità, la polizia sta cercando di scoprire se in realtà non si tratti della loro madre.

I PC erano ovunque, ma anche in questo caso siamo rimasti stupiti dal fatto che quasi tutti gli utenti possiedono macchine vecchie e "piccole" piuttosto che i più recenti 286 e 386. Anche se la VGA sta diventando sempre più popolare, molti utenti hanno ancora modelli dotati di EGA standard. La CGA, da parte sua, è considerata praticamente defunta nonostante la sua diffusione dalle nostre parti.

Infine, abbiamo notato che nonostante la gran quantità di giochi disponibili, la maggior parte degli americani usano ancora i loro computer per impieghi estremamente seri: scrivere lettere, comporre musica, tenere la contabilità e così via. Qui in Europa il successo di macchine come lo Spectrum e il C64 in qualità di videogiochi hanno forgiato il mercato dedicando una gran parte di esso alla creazione di alieni da distruggere a colpi di laser. Negli USA, la prevalenza di PC ha incoraggiato un utilizzo più serio. In un grande magazzino, gli unici titoli che abbiamo trovato erano una montagna di avventure dinamiche della Sierra e un paio di vecchie simulazioni spaziali-commerciali. I word processor e gli archivi, d'altra parte, erano accatastati in grosse pile.



Jay Sachs ha 35 anni e possiede uno scassatissimo PC che usa come parte di un sistema MIDI insieme ad un sinth DX Yamaha. Quando non pesta sui tasti, comunque, carica sempre i combattimenti aerei di **Their Finest Hours** *della Lucasfilm. "È un'esperienza da fuori di testa," dice, "... verso mezzanotte sono entrato in un altro stato di coscienza. Tutto quel che c'era era l'abitacolo dell'aereo, il pulsante di fuoco e il nemico." Prendono i giochi sul serio, questi ragazzi. In sala giochi, Jay ammassa punteggi stratosferici a* **Tetris** *(in due, ha un record di 995468 punti nella versione per due*

NELL'IPERSPAZIO

Una delle cose più straordinarie fra quelle in cui ci siamo imbattuti negli USA è stata la Video Room della Subjective Technologies. Si tratta di una bizzarra mistura di invenzione tecnica e ispirazione mistica che potrebbe presto rivoluzionare il modo in cui ci interfacciamo con i computer.

A grandi linee, il sistema - chiamato IMME, cioè Interactive Multi Media Engine - è stato sviluppato per portare l'interfaccia utente al di là dei comuni mouse, tastiere o monitor sensibili al tocco, in aree più complesse di interazione fisica.

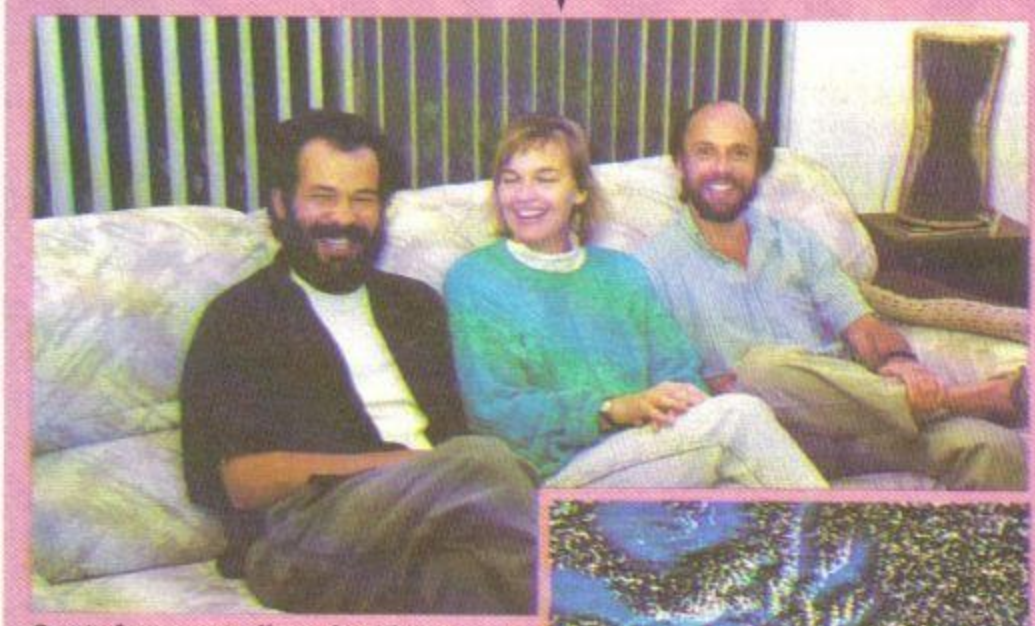
L'hardware IMME è in grado di maneggiare ed integrare dati visivi (video e computer grafica) e audio (CD stereo) insieme a quelli più comuni tipici dei computer. Cosa ancora più importante, può maneggiare 8000 input separati che possono venire configurati da un progettista di sistema in un qualsiasi formato.

Per dimostrare le capacità di questo bestione, la Subjective Technologies ha progettato una Video Room in cui dei sensori fotoelettrici controllano 8000 locazioni all'interno dell'ambiente tridimensionale della stanza. In pratica questo significa che potete entrare nella stanza e guidare il sistema muovendo una qualsiasi parte del corpo.

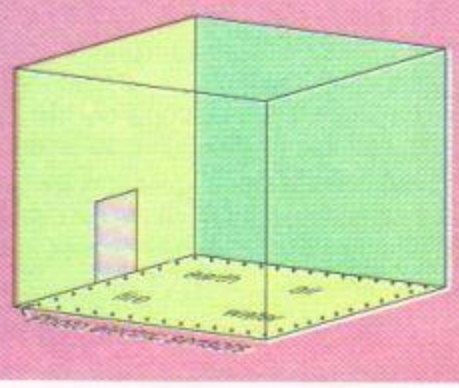
Ballare, camminare, saltare o anche sdraiarsi nella stanza attiva i sensori relativi, che a loro volta fanno partire delle routine software contenute nel sistema. Quando lo abbiamo visto funzionare, il prototipo software stava manipolando immagini astratte e digitalizzate insieme ad un sonoro generato da computer e campionato. Il risultato variava dall'incredibilmente straordinario alla semplice giustapposizione assurda di immagini senza senso, ma non c'è dubbio che un simile sistema possa, con una attenta programmazione e selezione dei dati, presentare delle possibilità insolite. Qui a K pensiamo che potrebbe avere un megasuccesso in discoteca, dove potrebbe venire collegato ad un sistema laser controllato da computer. Potrebbe anche diventare la migliore interfaccia al mondo per *Ye Ar Kung Fu!*

Una delle immagini che appaiono sullo schermo durante la dimostrazione del prototipo della Video Room.

Washington da Silva, maghetto dei computer e (a destra) Jack Lampi (presidente) della Subjective Technologies. E perché stanno ridendo, potreste chiedervi? Beh, forse ha qualcosa a che fare con il fatto che, in comune con molte industrie americane, possono avere a disposizione una massaggiatrice a domicilio per sollevarsi dalle tensioni della nuova tecnologia. Quella in mezzo è Nicola Groves della società di massaggi Essential Touch. Naturalmente K voleva approfondire la cosa, ma non ce ne è stato il tempo...



Questo faceva parte di una frenetica sequenza astratta, generata con metodi video tradizionali. Viene accompagnata da effetti vocali e musicali.

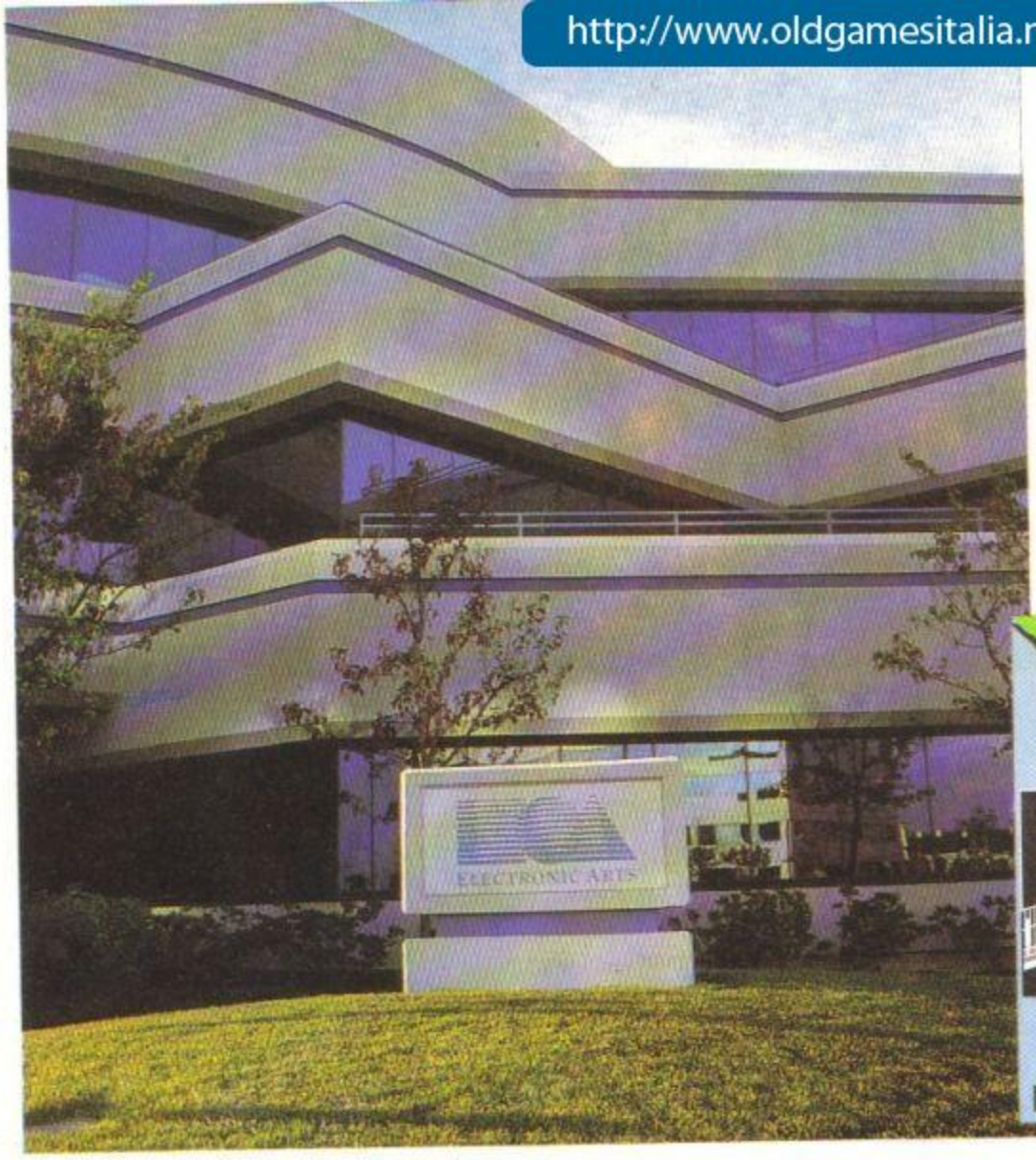


La Video Room: i sensori tengono sotto controllo la vostra posizione, poi lo IMME manda i dati audio e video a quattro grandi monitor appesi negli angoli della stanza. Il sistema che abbiamo visto era stato organizzato per tradurre dei movimenti fisici basati sui principi elementari alchemici di Terra, Aria, Fuoco e Acqua. Storia acida!

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Numerosi dischi d'oro e riconoscimenti assortiti decorano la reception della EA. La società ha vinto oltre 200 premi negli ultimi sette anni.

QUANDO A ROMA...

K si infiltra nel castello tecnologico della Electronic Arts, nei sobborghi di San Francisco, e scopre una società che sta spaziando dal CD-I all'antica Roma...

Alla EA stanno facendo grandi progressi... tornando indietro nel tempo. Due anni fa erano lanciati nel settore della ricerca CD-I, sotto la guida di Greg Ryker. Oggi il reparto CD-I è stato chiuso, Ryker se ne è andato a lavorare con la divisione CD della Microsoft e la EA si è messa a produrre una catasta di ottimi titoli "convenzionali". Cosa diavolo succede? Si tratta di una ritirata dal fronte delle nuove tecnologie?

La società è stata la prima ad intraprendere la corsa alla tecnologia CD, e la prima a ritirarsene. "Abbiamo cancellato la cosa dai nostri programmi", dichiara il vice presidente Tim Mott. "Quattro anni fa, quando esaminammo il CD audio, ne eravamo veramente entusiasti. Eravamo in contatto con la Sony e la Philips per qil sistema CD-I, e pieni di speranze. Ma dopo un anno avevamo già compreso che quella non era la nostra strada".

Il problema principale sono i continui ritardi nella creazione di una base di utenza. La Sony e la Philips hanno spostato la data di lancio del CD-I, atteso fin dal 1988 ma che probabilmente non vedrà la luce fino alla primavera del 1991. Si tratta di un'attesa troppo lunga, ma alla EA non sono affatto in ritirata. Dietro all'apparente inattività si nasconde una società tra le più informate nel campo dell'immagazzinamento ottico delle informazioni di gioco e delle possibilità offerte da questo settore.

ANZITUTTO LE CONSOLE

"Lo sapevate," chiede Tim, " che oltre metà delle unità CD-ROM già installate in tutto il mondo sono per il PC Engine?" Non è l'avanzatissima tecnologia CD che contribuirà al successo del CD-ROM e - prima o poi - del CD-I, ma il mercato delle console. Le macchine da gioco apriranno la strada alla tecnologia ottica - presto potrete avere a casa vostra un sistema CD Turbografx completo per meno di un milione.

L'opinione della EA è che le grandi unità CD - il CD-ROM Headstart per il PC da 1.999 dollari, per esempio - non abbiano futuro, almeno nel settore dei giochi per computer. "Il mondo degli affari si interessa solo alle unità con possibilità di scrittura," afferma Tim, "e oltretutto macchine come l'Headstart semplicemente non sono correttamente 'mirate'. Tuttavia una tecnologia di 'sola lettura' è l'ideale per i giochi".

I veri progressi nella programmazione CD, dovranno essere fatti sul fronte dei giochi, e quindi con costi relativamente contenuti. Un basso costo richiede un grande volume di affari, e oggi questo può essere garantito solo dal mercato delle console. Bisognerà ringraziare la NEC o la Sega, perché presto lei console forniranno la base hardware più consistente per le prime ricerche nel campo del CD-ROM.

Nonostante il loro "indietro tutta" nel settore CD-I, la EA sta gettando occhiate discrete al mercato delle console. Comunque, come nota Stewart Bonn, "Un motivo di preoccupazione sono le spese necessarie per entrare nel mercato dei videogame...". Le ditte intenzionate a produrre giochi per Nintendo o NEC devono investire notevoli somme di denaro se non vogliono vedere i loro titoli controllati da altri distributori. Ma con tutta l'esperienza che può essere fatta producendo titoli CD-ROM sotto la protezione del solido mercato delle console, sembra improbabile che alla EA restino a guardare ancora per molto.

Il CD-ROM si adatta inoltre molto bene ad alcuni stili di gioco tipici della EA. "Sono particolarmente interessato allo sviluppo della tecnologia nel settore dei GdR", dichiara Tim, "l'idea di creare un territorio ed un gruppo di personaggi è affascinante. Credo che presto vedremo i GdR combinarsi con le tecnologie sviluppate con le simulazioni - e il realismo garantito dalla gestione video e dalla capacità di memoria forniti dal CD-ROM renderà questo genere di prodotti infinitamente più facile da realizzare. Credo che la prima linea di prodotti basati sulla tecnologia CD-ROM sarà sul mercato entro cinque anni".

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IL COVO DI ROB

Rob Hubbard, una volta free lance per le colonne sonore per giochi, oggi lavora in pianta stabile alla EA, chiuso in una stanza insonorizzata circondato da milioni di lire in equipaggiamento musicale.

"Sfruttiamo al massimo tutto. Dovresti vedere come trattiamo il povero MIDI," sogghigna Bob. "Anche gli effetti sonori ricevono un trattamento a cinque stelle. La riproduzione dei suoni del motore in *Indy 500* impiega formule molto complesse che determinano l'intensità del suono a seconda della velocità della vettura - e questo varia da motore a motore".

Ski or Die: *peccato che non possiate sentire la musica. Le acrobazie sciistiche diventano incandescenti con la colonna sonora di Rob Hubbard.*

Rob Hubbard nella sua tana: due anni all'estero e nessuna intenzione di tornare indietro. Con tutti quei gingilli a disposizione, chi può biasimarlo?

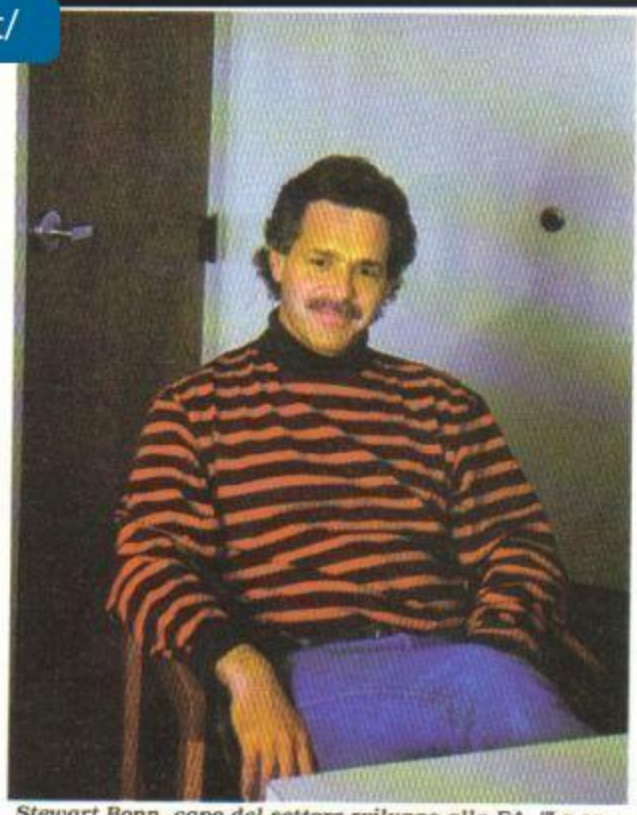
> ***"Sfruttiamo al massimo tutto. Dovresti vedere come trattiamo il povero MIDI"***
>
> **Rob Hubbard, genio inglese della computer music ora passato alla EA**

La differenza più grossa tra gli Stati Uniti ed il Regno Unito, secondo Rob, è il gusto musicale differente che caratterizza le due sponde dell'Atlantico. "Ho guardato un mucchio di spettacoli musicali trasmessi dalla NBC e dalla CBS," ammette Bob, "e c'è voluto parecchio prima che riuscissi ad adattarmi allo stile americano". L'attenzione di Rob per i dettagli è straordinari. Questo fatto, combinato con la sua straordinaria versatilità compositiva, rende le colonne sonore veramente memorabili. In *Ski or Die*, per esempio, c'è un assolo di chitarra che, se fatto girare su di un MT32, è sufficiente per garantire al gioco un posto nella storia.

"Abbiamo chiamato un chitarrista con una chitarra MIDI della Korg. Dopo quell'assolo, ci sono voluti due giorni per ridurre le sei uscite audio a una sola. Il pezzo è fondamentalmente indirizzato a un pubblico di giovani: una melodia rockeggiante con qualche piccolo numero qui e là". Dopo averla ascoltata, ci siamo rammaricati che non fosse disponibile l'LP.

Rob ha ereditato un paio di giocattolini interessanti dalla ormai defunta divisione CD-I, fra i quali una piastra multitraccia (molto utile per campionare gli strumenti), mixer, librerie sonore su CD e altro. Gran parte delle sue composizioni vengono realizzate su tastiera e quindi elaborate con un sequencer Voyetra. Rob ha realizzato numerose utility che gli permettono di trattare i dati MIDI in modo che il programmatore non abbia difficoltà a trasferirli nel codice del gioco. Ha inoltre a disposizione numerosi driver per i molti differenti formati sonori (AdLib, MT32, ecc...) utilizzati dai giochi della EA. I programmi MIDI ed i driver sono messi a disposizione del programmatore, che può utilizzarli senza difficoltà ogni volta che lo reputi necessario.

Per il futuro delle colonne sonore per giochi, Rob prevede che artisti famosi contribuiranno con interventi speciali - così come oggi compositori come Jarre e Vangelis producono musica per i film. Se esiste un po' di giustizia al mondo, il giorno in cui David Bowie ed Eric Clapton inizieranno a produrre musica per computer, il nome di Rob Hubbard sarà altrettanto famoso.



Stewart Bonn, capo del settore sviluppo alla EA. "La cosa più importante è di essere in grado di gestire progetti nei quali sono coinvolti più persone. I giorni dei progettisti/programmatori sono terminati".

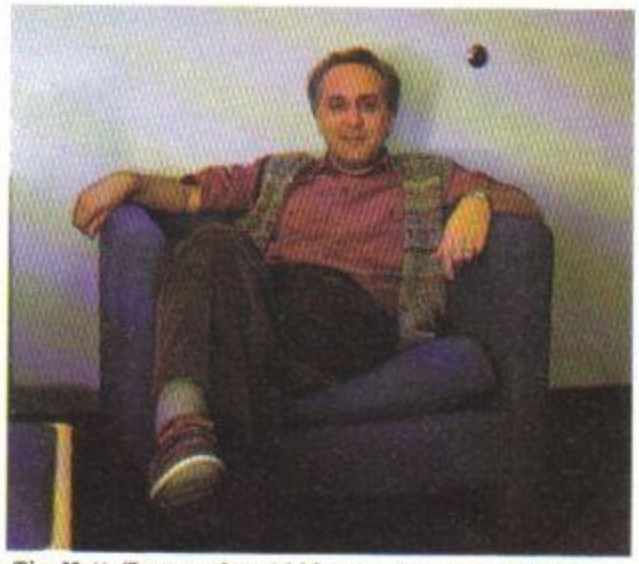
Cinque anni! Impossibile. Dopo tutto, altre società stanno già distribuendo giochi per sistemi CD-ROM (come potete leggere altrove in questo numero) - ma non è difficile comprendere il punto di vista della EA. Quasi tutti i titoli oggi disponibili sono semplici miglioramenti di giochi tradizionali su ROM/RAM. *Dungeon Master* della FTL per FM Towns, per esempio, non differisce di un bit dalla versione per Atari ST (se si esclude la colonna sonora).

In realtà, praticamente chiunque può produrre versioni CD-ROM dei propri prodotti già pubblicati, ma alla EA, grazie alla loro precedente esperienza nel settore, sanno cosa significa produrre giochi che sfruttano in pieno le opportunità offerte dalla tecnologia CD-ROM.

"Abbiamo una base tecnica molto solida," spiega il vice presidente Stewart Bonn, "e ciò vuol dire che questo ci permette di sfruttare all'osso l'hardware già esistente. La cattiva notizia è che sappiamo cosa possiamo fare e cosa non possiamo fare. E nel caso del CD-ROM ci troviamo davanti proprio a quello che non possiamo fare".

Questo essenzialmente significa procedere a piccoli passi. "Sarebbe bello pensare alla tecnologia come a qualche cosa che si muove a grandi balzi, ma in realtà il mercato non funziona in questo modo. Sono tanti piccoli passi che lo spingono avanti. Il costo di produzione di un gioco su CD-ROM con tutti i sacri crismi si aggira sul livello di milioni di dollari, non su quello delle decine di migliaia, e fino a quando non ci sarà un mercato sufficientemente ampio per sostenere questi costi la tecnologia continuerà ad avanzare a piccoli incrementi".

Nel frattempo, dopo aver visto giochi come *Indianapolis 500*, *Centurion* e *LHX* c'è ancora chi si lamenta se la EA non ci fornirà giochi per CD-I fino a quando il mercato non lo permetterà?



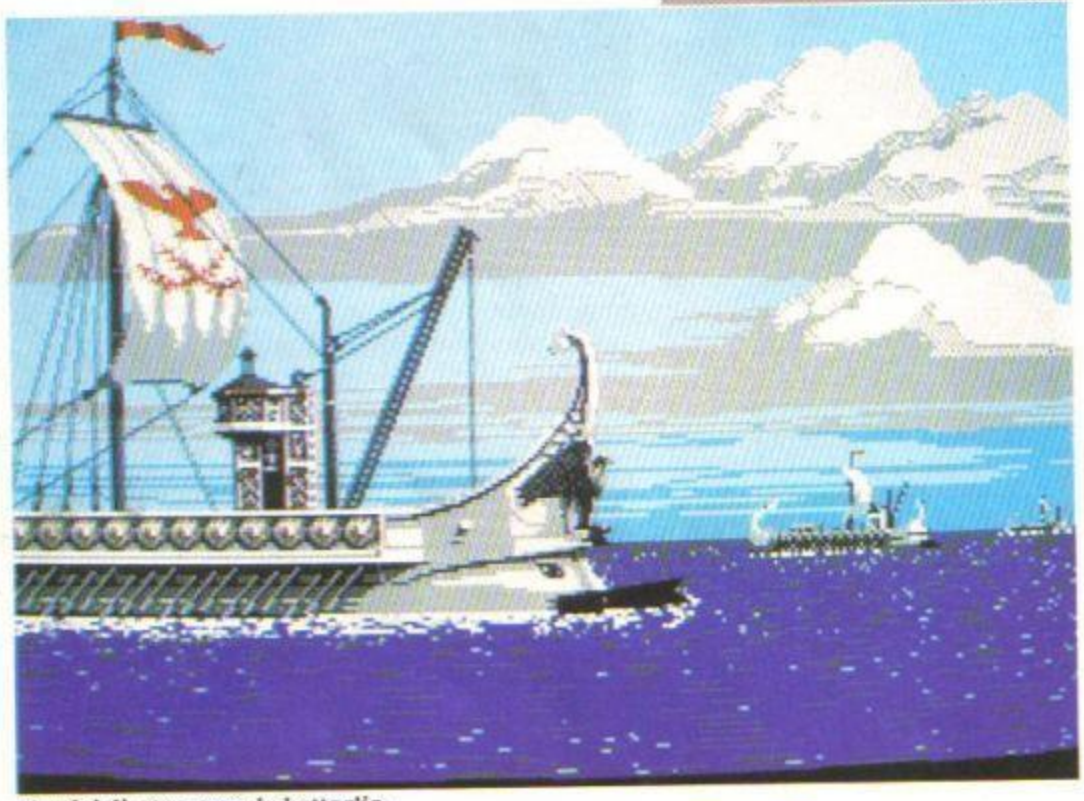
Tim Mott: "Le console a 16-bit sono macchine da gioco molto migliori dei PC. La Genesis, per esempio, è una macchina molto sofisticata".

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

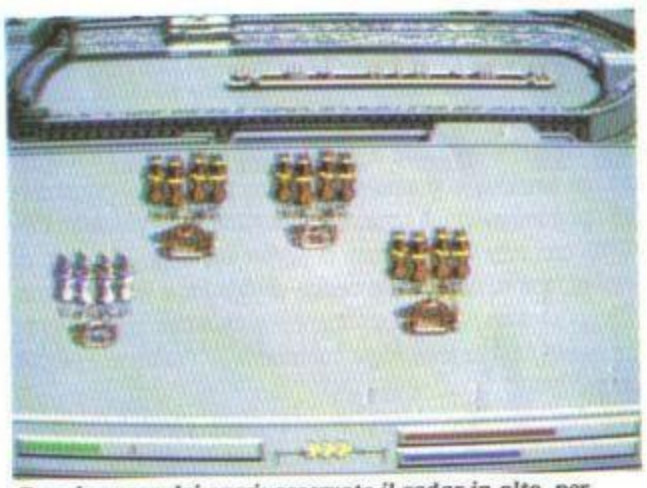
http://www.oldgamesitalia.net/

TU QUOQUE, BRUTE...

Secondo il Weekly World News, Dolores Pritzi di Warrenville, Illinois, ha fatto uscire sua figlia dal coma facendole ascoltare un disco di Elvis. Questo è l'ultimo di una serie di casi che hanno visto fan di Elvis ricevere fortuna, felicità e salute dopo avere pregato il loro "santo patrono".



A colpi di remo verso la battaglia.



Ecco la corsa dei carri: osservate il radar in alto per stabilire la vostra posizione esatta rispetto agli altri atleti.

Kellyn Beeck, progettista di *Defender of the Crown*, si appoggiò allo schienale della sedia, esaminò il programma e decise che era un bel gioco. Ma avrebbe potuto essere migliore con un pizzico (o, ad essere sinceri, una tonnellata) di giocabilità in più. Così, riaccese il suo computer ed iniziò a lavorare su *Centurion*: pur essendo ancora in lavorazione, questo titolo ha già tutte le carte in regola per portare fama e fortuna alla EA e al suo programmatore.

Centurion è un gioco strategico multilivello con alcune notevoli sequenze di battaglia. Il vostro ruolo è quello di un ufficiale dell'esercito romano con compito di estendere l'influenza imperiale sulla più grande fetta di Europa possibile. I vostri obiettivi includono conquistare Cleopatra (Arf! Vi ricordate certe scene di *Defender*?), tenere contenti i nativi e intraprendere campagne militari e vincerle.

Il cuore del gioco è la mappa alla *Defender of the Crown*, con i vari territori. Al contrario di *DOC*, però, ci sono molte più cose da fare quando intraprendete una campagna militare. Dovrete fare i conti non solo con problemi bellici, ma anche economici e politici.

32 $ sono sufficienti per acquistare un corso di 30 giorni pubblicato dalla Primary Pill che vi insegnerà a perdere peso. Secondo gli autori: "... 211 pazienti che hanno provato il corso hanno perso peso con una rapidità così inaspettata che i medici che li hanno visitati hanno parlato di "evaporazione dei chili superflui". Se siete interessati, telefonate al numero 1-800-444-5881 e chiedete di Norma.

Stewart Bonn ritiene che la memoria dei CD sia un ottimo modo di migliorare le capacità della grafica in 3D, con complesse immagini tridimensionali che vengono elaborate durante la progettazione del gioco e quindi salvate su CD. Si potranno quindi combinare immagini ricche di dettagli e colori in primo piano con sfondi tridimensionali. Questa tecnica è già utilizzata in alcuni giochi (*Wings* della Cinemaware, per esempio) ma oggi gli sfondi in 3D devono ancora essere generati durante il gioco, e sono quindi molto carenti di dettagli a causa dei limiti della velocità di elaborazione.

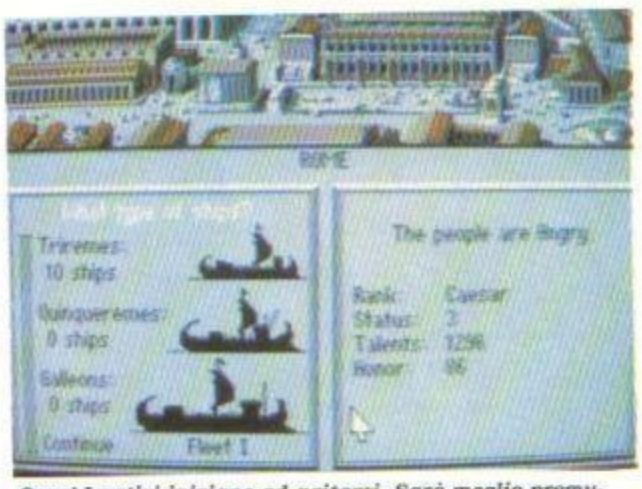
Wings della Cinemaware: il personaggio in primo piano in 2D, sfondo in 3D.

Tutti all'attacco in Centurion. Il semicerchio di puntini indica i limiti della zona di influenza del vostro Generale: le unità che si trovano al di fuori di questa zona non sono sotto il vostro diretto controllo. Le linee indicano gli attuali ordini di movimento per le vostre truppe. Occhio agli elefanti!

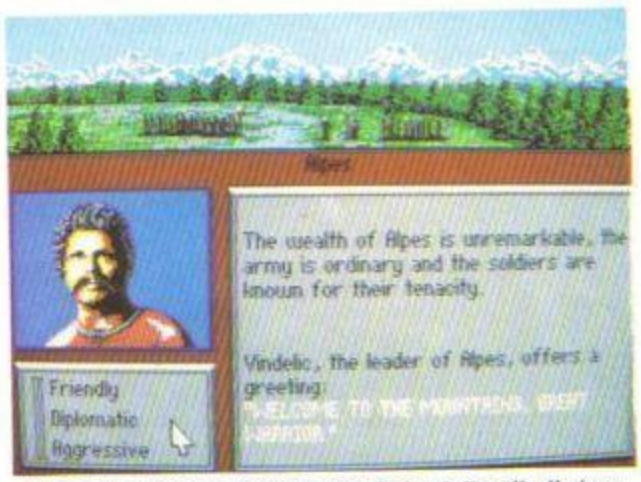
Le battaglie possono avvenire su terra o su mare, e sono molto più complesse. Quando combattete su terra, per esempio, avete a vostra disposizione numerose manovre e differenti tipi di unità (inclusi gruppi di elefanti!). Una pennellata graziosa è che i comandi inviati dal vostro generale non hanno effetto al di fuori della sua sfera di influenza - per le comunicazioni radio bisogna aspettare ancora qualche secolo - e le linee di attacco sono mostrate sullo schermo per facilitare l'analisi della battaglia e la pianificazione della tattica. Sia le battaglie navali che quelle terrestri sono mostrate con una visuale dall'alto.

Inoltre, nei meandri di *Centurion* vi aspettano numerosi sotto-giochi. Uno dei più divertenti è la corsa con i carri, una disciplina che fa parte dei giochi che dovrete organizzare per tenere i nativi felici (e occupati). C'è perfino una sfida di gladiatori che farà la gioia dei fan del picchiaduro. Un ulteriore miglioramento rispetto a *DOC* è l'inclusione di un'opzione di salvataggio - molto utile, visto che probabilmente non finirete il gioco in una sola sessione.

Centurion dovrebbe essere disponibile tra due o tre mesi (prezzo da annunciare). Non perdetene la recensione, prossimamente su queste pagine.



Oops! I nativi iniziano ad agitarsi. Sarà meglio premunirsi costruendo una robusta flotta.



Gran parte del fascino di Centurion deriva dallo stile di gioco "all'antica", modello Dictator. I nativi sono sempre abbastanza amichevoli all'inizio, ma se non tenete il livello di tasse e tributi accettabile, le cose si metteranno male molto in fretta.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SOFTEL

l'alternativa.

IMPORTATORE
DISTRIBUTORE
ITALIA
VIDEOGAMES
PER COMPUTERS

Via A. Salinas, 51/3
00178 Roma
Tel. (06) 7231811
(anche fax) 7231812

GRUPPOIMMAGINE by M. Guerra

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

FINALMENTE IN EUROPA IL FAMOSO FUMETTO!

IN EDICOLA A L.4.500

Glénat ITALIA

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Oltre i Dungeon

Sulle alture di Mira Mesa, appena fuori San Diego, California, ha la sua base una società piccola piccola produttrice di giochi grandi grandi: la FTL, creatrice di *Dungeon Master, Chaos Strikes Back* e *Oids*...

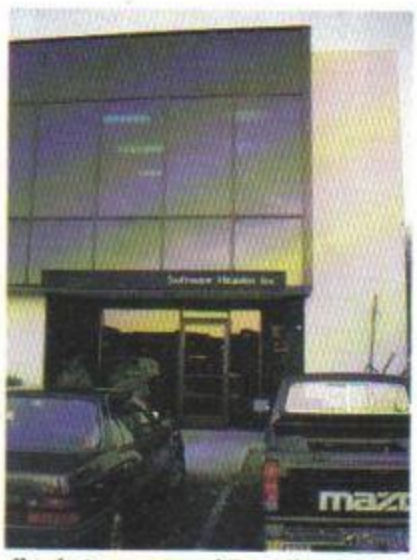
I correttori di testi computerizzati diedero inizio al tutto. Non un paio, ma venti, in undici lingue diverse. "Dopotutto" dice Russ Boehaulf della FTL, "...dopo che avete programmato un correttore di testi che opportunità avete per il futuro?" Programmare altri correttori di testi, naturalmente. Oh sì, e intanto trovare il tempo di realizzare *Dungeon Master, Oids, Chaos Strikes Back* e nuovi giochi per CD-ROM, e...

In questo momento alla FTL cercano di immaginare quali progetti mettere in cantiere per il futuro dopo il successo di *CSB*, che già rappresenta un passo avanti rispetto a *DM*. "Forse il compito sarà più facile di quanto prevediamo", dice Wayne Holder. "Ci siamo sempre gingillati con l'idea di realizzare una versione del gioco per principianti, una specie di *DM Junior*. Stiamo anche considerando la possibilità di produrre un *Super Expert Construction Kit*".

La prossima produzione dovrà comunque essere qualcosa che va oltre *CSB*. "La cosa importante," dice Russ, "...è che una società in possesso di una formula vincente dovrebbe comunque comprendere che c'è sempre la possibilità di introdurre dei miglioramenti". *CSB* rappresenta certamente un notevole balzo in avanti, ma sembra che *DM3* proporrà una sfida ancora maggiore a programmatori e giocatori. Come osserva Wayne: "...nonostante in *CSB* abbiamo utilizzato parte del codice di *DM*, il lavoro ha presentato numerosi problemi: abbiamo veramente dovuto sfruttare a fondo i mezzi a nostra disposizione". Quando si intraprendono nuovi progetti, non è la programmazione a causare problemi ma riuscire a far funzionare tutto nel modo giusto.

L'obiettivo principale della FTL è di dare al giocatore un controllo totale non solo del gioco ma anche delle vicende che nascono durante il gioco. "Stiamo cercando di arrivare al punto in cui la trama del gioco viene scritta interamente dal giocatore" dice Wayne. "Noi vi poniamo al punto di partenza, e da lì in avanti tutto dipende da voi. Questo fatto confonderà molti giocatori, perché quando cercheranno di scambiarsi le informazioni raccolte scopriranno di trovarsi in situazioni completamente differenti".

"Uno dei problemi del sistema di *DM* è che ci giocano così tante persone da rendere impossibile creare un numero di piccole varianti dell'avventura da sorprendere tutti. Questo non vuol dire che non continuiamo a provarci...".



Il sole tramonta sul Paradiso del Software - il quartier generale della FTL a Mira Mesa, San Diego.

SEGRETE SU CD

La capacità di immagazzinamento di un CD-ROM può fornire in parte la risposta - insieme a nuovi problemi. "Con una simile capacità di memoria," avverte Russ, "potete pensare di avere a vostra disposizione tutto lo spazio che volete, e questo è pericoloso per lo sviluppo di un gioco". Ciò nonostante alla FTL stanno già producendo giochi che utilizzano la tecnologia del CD-ROM. Come molte altre società statunitensi, hanno preso accordi per produrre giochi per l'FM Towns "... perché questo ci dà l'opportunità di entrare nel mercato giapponese e allo stesso tempo ci permette di fare esperienza nella programmazione per CD-ROM", spiega Russ.

La versione Towns di *DM* é molto simile alle altre, con una grossa eccezione: la musica. Una volta che il CD inizia a frullare, l'atmosfera del gioco aumenta incredibilmente grazie al sonoro stereo digitale.

"La prima volta che ho potuto esaminare un FM Towns," ricorda Russ, "ne studiai le specifiche per un bel pezzo ed ebbi la sensazione di trovarmi di fronte a una vera macchina multiruolo: sembrava in grado di fare di tutto: gestione del video, computer grafica, effetti sonori e musicali, lettore di CD - sembrava che avessero deciso di fornire uno strumento che collegava tutti quegli apparecchi che stanno diventando di uso comune nelle nostre case. Il monitor ad alta risoluzione ha perfino un modulatore TV, così potete giocare al vostro gioco preferito e guardare i Puffi tra un livello e l'altro. Credo che tra non molto tutte le tecnologie che si occupano del settore divertimento si fonderanno in una, ed in quel momento alla FTL saremo pronti".

Nel frattempo alla FTL devono ancora decidere cosa seguirà a *DM* e *CSB*. Nel prossimo futuro vedrete conversioni dei giochi FTL già esistenti (*DM, Chaos* e *Oids* in particolare) per Mac, FM Towns, Sharp 68000, PC ed altri. Non vedremo *DMIII* fino a quando tutti gli utenti 16-bit non avranno avuto la possibilità di giocare a *DM*. "Abbiamo intenzione di restare fedeli alle avventure in prima persona, dove il giocatore controlla personalmente le proprie vicende".
Tenete il joystick a portata di mano...

Questa è la foto dell'uomo responsabile della creazione di *Oids*. Il ventitreenne Dan Hewitt ha messo insieme i punti di forza di tutti i suoi giochi preferiti, da *Defender* a *Xevious*, combinandoli nell'originale giocabilità di *Oids* e con uno scenario inedito di Wayne Holder "...e tranne questo piccolo lavoro, credo di aver trascorso tutta la mia vita giocando a *Loderunner*", confessa.

In questo momento Dan sta lavorando alla versione Mac di *Oids*, che sembra esserne la migliore. Ha provato ad utilizzare il maggior numero possibile di utility messe a disposizione dal Mac - particolarmente nella utility *Oids Construction Set*.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Oids per Mac, durante la progettazione di un pianetoide. Notate il grande menu a icone sulla sinistra, dal quale è possibile accedere a numerosi strumenti editoriali tipici del Mac.

◀ Russ Boelhauf - il braccio destro di Wayne Holder - è responsabile di praticamente tutte le attività della FTL, dall'imballaggio della merce alla programmazione dei progetti. "Ci sono molte società che si occupano di simulazioni, e si può dire che è quello che facciamo anche noi. Qui alla FTL, però, non simuliamo macchine ma ambienti.

Joe programma in C sul Mac. Questa è una parte dell'utility originale che viene eseguita ogni sessantesimo di secondo (sui sistemi statunitensi). Joe era così timido che abbiamo fatto fatica a strappargli un autografo! Non possiamo ovviamente farvi avere questa reliquia, ma speriamo che la foto sia ugualmente significativa!

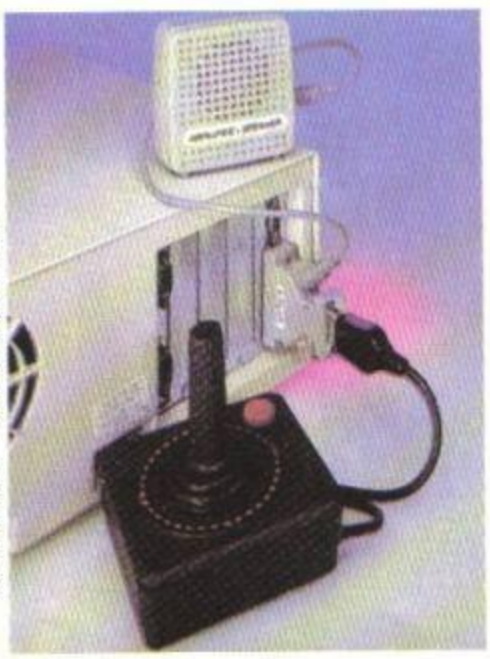
```
Untitled
Thursday, January 25, 1990 15:39

#define VBL_ATTACH 1
#define VBL_DETACH 2
/**
 ** InterruptionFunction ()
 **
 ** Handle all vbl related functions.
 **
 **              JPL 04 Aug 89 (Joe Linhoff)
 **/
void
InterruptFunction (op)
..int 16    op;
{
#define OP_JMPL                 0x4ef9      /* jmp.l <absolute> */
#define VBLVECT                 0x070       /* vertical blank
vector address
int 32          save;

switch (op)     {
case VBL_ATTACH:
        asm {
                                    lea         LB (saveA5), A0
                                move.l  A5, (A0)
}
                                save = Super (0L);
                                asm {
                                                jsr  LB (VBLATTACH)
                                }
                                Super (save);
                                break;

        case VBL_DETACH:
                                save = Super (0L);
                                asm {
                                                jsr  LB (VBLDETACH)
                                }
                                Super (save);
                                break;

        default:
                                break;
        } /* switch */
        return;
        /** ASSEMBLY **/
        asm {
```


Il ventiduenne programmatore Joe Linhoff ha programmato il disco delle utility per Chaos Strikes Back. Come molti giovani programmatori statunitensi, Joe combina il suo lavoro alla FTL con gli studi al college. Quando gli abbiamo chiesto quale è stato il più grosso problema che ha incontrato durante la programmazione di Chaos ha risposto: "Problemi? Mai avuto problemi!" Il boss Wayne Holder nota che la vera difficoltà non era il programma, ma convincere il programmatore ad andare a scuola.

◀ Dave Simon e Billy Kelly: i programmatori della FTL che stanno dietro al progetto di Chaos. Il diciottenne Billy sta lavorando alla versione Amiga del gioco: quando può concedersi qualche momento di relax si scatena con Stunt Cars o con Starglider 2. È bello vedere che alcuni programmatori europei vengono tenuti in considerazione anche da queste parti... Dave utilizza le DM Creation Utility (il cuore del sistema di programmazione) per preparare alcuni demo del gioco. Si occupa anche del settore "cattivi": "Quando la gente mi chiede che lavoro faccio, rispondo che trascorro la giornata creando mostri!"

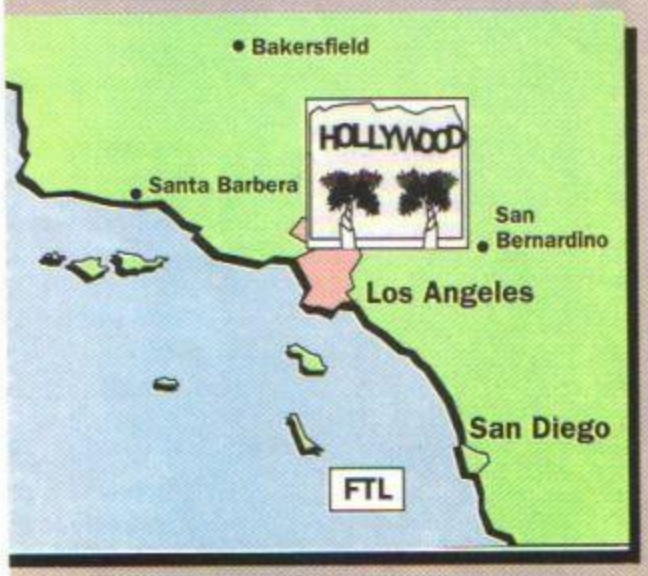
Da sinistra a destra: Russ Boelhauf, Doug Bell e il fondatore della FTL Wayne Holder. Doug Bell è stato il capo progettista/programmatore del progetto DM.

Si dice che Sylvester Stallone abbia commissionato una statua di sé stesso alta quattro metri - completamente nudo. "È una mostruosità," ha detto il New York Post, "...ed è verde".



Alla FTL hanno fatto un bel colpo con la versione PC di Dungeon Master. Incluso nella confezione, senza sovrapprezzo, c'è un adattatore audio e joystick che utilizza la porta parallela della stampante del PC come interfaccia. Gli utenti saranno in grado di ottenere un pieno controllo dell'azione tramite joystick senza essere costretti a combattere le consuete lotte con l'adattatore joystick del PC - e potranno avere una resa audio di prima qualità collegando il Sound Adapter al loro hi-fi. DM per PC impiega un sonoro digitalizzato su 8-bit, aumentando nettamente l'atmosfera del gioco - che sarebbe andato sprecato sul patetico altoparlante interno del PC.

Oltretutto, alla FTL stanno rendendo di pubblico dominio il programma necessario per gestire il Sound Adapter, così si spera che altre società inizino ad utilizzare questo economica soluzione al perenne problema audio del PC. Le altre alternative (schede AdLib, MT32, ecc.) sono indubbiamente più potenti, ma costano anche dalle 250.000 lire in su.



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DUNGEON MASTER

DALLA NASCITA ALL'FM

Dungeon Master *versione Sharp 68000 - attualmente è in programmazione un'altra versione in giapponese: quella per FM Towns.*

"Dubito seriamente che l'FM Towns sarà ancora una macchina competitiva quando debutterà nel mercato europeo - ci sono molte altre società che stanno producendo computer con tecnologia CD pronte ad apparire sul mercato".

Russ Boehault

La* Dungeon Master Creation Utility.** ***Utilizzando questo programma potete costruire un tratto del "tunnel della tortura" in pochi minuti. Il programma viene gestito tramite mouse e menu ed è molto veloce, fornendo al programmatore caratteristiche peculiari delle segrete ed oggetti che possono essere piazzati ovunque per mezzo dell'indicatore del mouse.

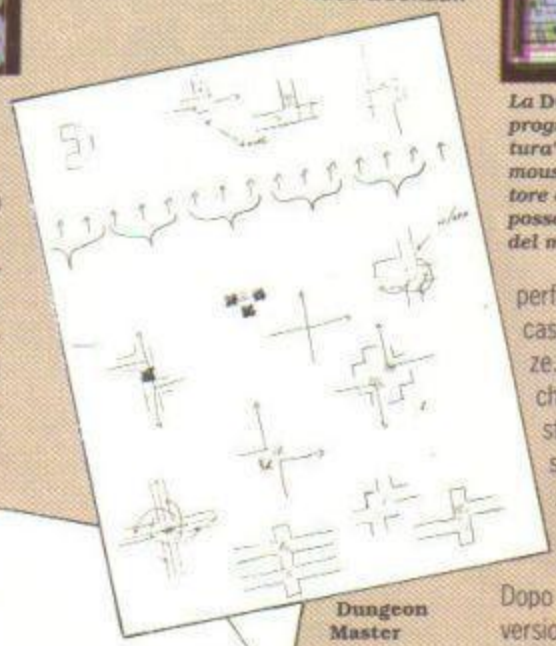
A Mira Mesa abbiamo preso una capsula temporale e siamo tornati ai giorni che hanno visto la nascita del progetto *Dungeon Master*. Ecco la storia di uno dei prodotti oggi più popolari - dagli inizi alle recenti conversioni per FM Towns e PC.

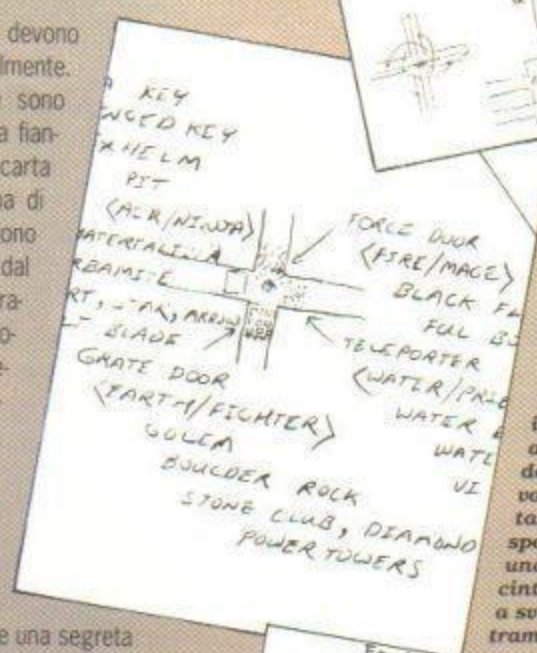
Tutto ebbe inizio con il desiderio di Wayne Holder di produrre un gioco nel quale il giocatore potesse vivere quasi di prima persona l'esperienza di un viaggio individuale. "Volevo che la gente avesse un mucchio di cose da raccontare una volta terminato il gioco".

Tutti i problemi che i giocatori devono affrontare sono progettati individualmente. Le prime fasi della progettazione sono molto rudimentali (vedi gli appunti a fianco) e consumano grandi quantità di carta e inchiostro. Più avanti nella catena di progettazione questi schizzi vengono trasferiti su Mac. "Sapevamo fin dal principio che era impossibile recuperare il denaro investito nel progetto programmando una sola versione. Dovevamo gettare le fondamenta di un sistema che sarebbe servito per programmare un'intera linea di giochi".

Parte di questo sistema richiese la creazione di una "*DM Construction Utility*" (vedi foto in alto a destra). Utilizzando questo programma un progettista può creare una segreta quasi istantaneamente, completa di mura, pavimenti, soffitti, mostri e trappole.

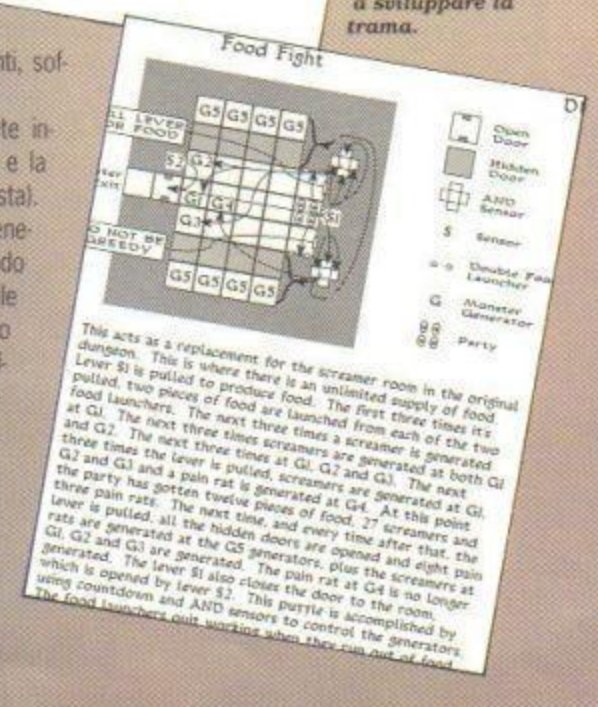
L'avventura definitiva venne sviluppata durante interminabili discussioni tra i membri della società e la moglie di Wayne (che è una scrittrice professionista). Ma sotto molti aspetti alla FTL hanno voluto mantenere la trama meno rigida possibile. "Stiamo arrivando al momento in cui il giocatore sarà il responsabile della trama del gioco;" dice Wayne, "Noi vi portiamo fino al punto di partenza: il resto dipende da voi". Uno degli effetti di questa politica è stato confondere un mucchio di persone negli Stati Uniti, soprattutto quelle che comunicano le loro scoperte tramite bollettini via modem. Negli Stati Uniti potete collegarvi con una rete locale di annunci via modem e ricevere personaggi per *DM*, consigli e perfino personaggi "fatti in casa" per CSB. Tuttavia la natura casuale del sistema di *DM* ha provocato alcune incongruenze. "Ci sono persone che lanciano appelli disperati dicendo che sono bloccati nel tal posto, o che i loro personaggi stanno vivendo la tale esperienza, solo per sentirsi rispondere che non esistono problemi legati a quella locazione o che quell'esperienza semplicemente non esiste!"





Dungeon Master *anno zero: qualche ghirigoro su un foglio di carta...*

Viene quindi il momento di aggiungere i dettagli... il lavoro di progettazione procede spedito grazie a una utility Macintosh che aiuta a sviluppare la trama.



PC DM

Dopo il successo di *CSB* alla FTL stanno lavorando alla conversione di *DM* per PC e Macintosh. La versione per PC presenta diversi problemi. - "Avevamo iniziato pensando di utilizzare un display monocromatico, ma abbiamo presto scoperto che l'impiego dei colori è essenziale per il gioco. La percezione delle cose che si trovano sul pavimento, per esempio, presentava numerosi problemi nella versione mono". Le versioni di *DM* girano utilizzando schede EGA e VGA e dovrebbero uscire entro il prossimo mese.

● Robert Brewster di Longmont, Colorado, sta intentando una causa legale affinché sia riconosciuto il suo diritto di proprietà sugli interi Stati Uniti settentrionali - sulla base del fatto che questi territori sarebbero stati assegnati ala sua famiglia da re Carlo I. Se vincerà la causa, intende concedere la cittadinanza in questi territori solo alle persone con gli occhi blu o verdi. Queste persone, afferma, sono geneticamente superiori rispetto agli altri esseri umani.

● Secondo quanto afferma il Boston Herald, l'ammontare dei soldi versati in beneficenza da Paul Newman negli ultimi sette anni è pari a 22 milioni di dollari, guadagnati in gran parte con apparizioni pubblicitarie.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

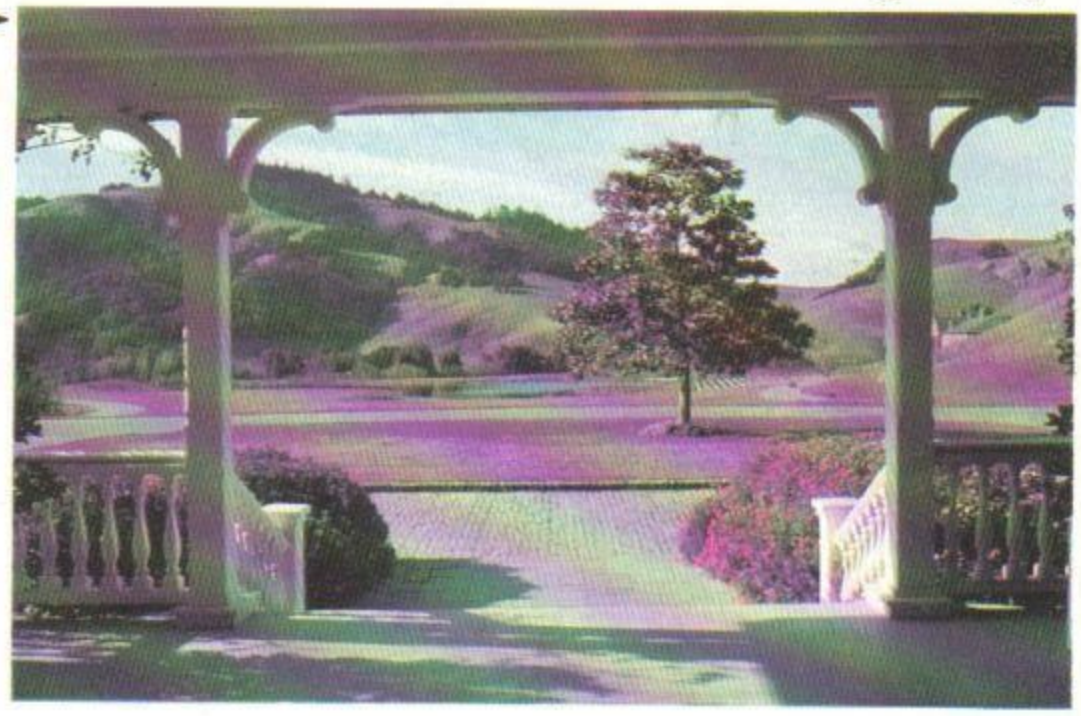
http://www.oldgamesitalia.net/

WARHEAD

MOTION PICTURE HOUSE
MARKETED AND DISTRIBUTED BY ACTIVISION (UK) LTD

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Uno scorcio dall'ingresso dell'edificio principale del palazzo principale del ranch. Quello in distanza sulla destra è l'edificio dei tecnici (vedi pagine seguenti).

Skywalker Ranch

Poco più a nord di San Francisco si trova Marin County (pronunciato "Merinn", e guai a non dirlo giusto). Dopo le strade secche, bruciate dal sole di L.A. e di 'Frisco, Marin è un paradiso di colline ed erba verde, con strette stradine di campagna che raggiungono i ranch nei quali vivono i migliori cavalli della West Coast - e molti degli americani più ricchi della nazione.

La vita qui è lussuosa e rilassata. Durante il giorno, gli uomini d'affari corrono in macchina a passare le loro ore di lavoro a San Francisco; appena arriva la sera, saltano dentro le loro Jacuzzi bollenti e si lasciano massaggiare da decine di getti d'acqua pressurizzata cancellando la tensione del giorno, mentre prendono mentalmente nota del fatto di dover telefonare ai loro agenti di borsa non appena si sveglieranno la mattina dopo.

In questa raffinata località vive anche George Lucas. Si è comprato 5000 acri di tenuta di campagna, li ha recintati, ha messo un cancello elettronico all'inizio del viale d'accesso, creato il suo servizio di sicurezza personale (ci sono perennemente due uomini di guardia subito al di là del cancello) e squadra anti-incendio e - immerso in questo ambiente idilliaco - ha dato vita ad un film. Letteralmente.

Lo Skywalker Ranch è una fantasia diventata realtà. All'inizio c'era una sceneggiatura, che raccontava nei dettagli la vita di una immaginaria famiglia coloniale di Marin. Secondo la storia, questa famiglia si stabilì sulla terra comprata da Lucas e vi costruì una meravigliosa villa colo-

"Entro due anni alcune grandi produzioni cinematografiche saranno basate su titoli per computer entro due anni"

A.J. Redmer, incaricato

FILM INTERATTIVI SU CD

La Lucasfilm è un'altra di quelle società interessate allo sviluppo del CD-I. Quando il sistema comincerà finalmente ad avere successo, avrà un grandissimo vantaggio rispetto alle altre società. Uno dei grossi problemi nello sviluppo dei CD è la generazione di tutti quei dati necessari a riempire i dischi affamati di gigabyte di informazioni. La Lucasfilm in questo non ha problemi. Ha libero accesso a tutta la produzione creativa dell'impero di Lucas, per non parlare delle migliaia di metri di pellicola e biblioteche di effetti sonori rimasti inutilizzati in fase di montaggio dei film.

"Il vero problema col CD-I," dice Noah Falstein, "è la base di utenza installata. Per rendere giustizia al budget in gioco, la base di utenti deve essere molto, molto grande. Il denaro coinvolto in una qualsiasi produzione su pellicola è tantissimo. Per fare un esempio, la ripresa di un solo effetto speciale della ILM (Industrial Light & Magic, la parte dedicata agli effetti speciali dell'organizzazione Lucas) può costare quasi un milione di dollari!

Brian Moriarty esprime opinioni simili riguardo all'aspetto finanziario del suo lavoro. "Ma ci pensate ai costi della generazione di dati?" chiede, "Come pensate sia possibile riempire un disco equivalente a 2000 dischetti per PC? Ci vuole un anno solo per coprirne sei!"

Difficoltà a parte, la Lucasfilm si unirà al gruppo di produttori americani che sviluppano software per l'FM Towns per fare un po' di pratica nella produzione di giochi-CD. *Loom* verrà convertito per FM Towns insieme ad *Indiana Jones - The Graphic Adventure* e *Zak McKraken*. È improbabile che questi giochi cambieranno sostanzialmente nel passaggio su CD-ROM da floppy disk, ma *Loom* sarà qualcosa di speciale in campo musicale.

Tanto, tanto tempo fa George Lucas, l'uomo dietro a Guerre Stellari e a una serie di altri successi cinematografici, controllò il suo conto in banca e scoprì che soffriva sotto il peso di un credito immenso. Così George decise di alleviarne le sofferenze - approfittandone per creare nel frattempo un paradiso terrestre, un paradiso in cui la gente creativa fosse protetta dai pericoli del mondo esterno. Sarebbero stati incoraggiati nella ricerca della perfezione nell'arte della progettazione di giochi, film ed altri passatempi redditizi da stipendi superiori alla media. K è entrato in questa Maniac Mansion di creatività: ed ecco quel che ha scoperto...

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DALLO SCHERMO AL SILICIO

Nonostante i suoi rapporti con il cinema, la Lucasfilm non ha mai dichiarato di avere a che fare col settore dei "computer film". "Ci sono un sacco di società che declamano di produrre film per computer," ci ha detto Noah Falstein, produttore dell'ultimo gioco su Indiana Jones, "ma noi viviamo abbastanza vicino all'industria del cinema per sapere quanto sia sofisticato un film rispetto a un normale prodotto per computer."

Quel che fanno Noah e i suoi colleghi è di prendere delle sceneggiature cinematografiche e trasformarle in giochi per computer. Il primo vero computer film esisterà quando qualcuno prenderà un gioco e ne trarrà un film - qualcosa che il direttore dello sviluppo A.J. Redmer (chiamato da tutti "A.J.") dichiara accadrà entro i prossimi due anni.

Indy nello splendore dei 256 colori del PC. Come molte altre società americane, la Lucasfilm sta scrivendo sempre più per le macchine della fascia alta piuttosto che per gli umili home computer.

"Il nostro problema riguarda sempre quel che possiamo fare in un gioco ma che non potrebbe accadere in un film," dice Noah, "Dobbiamo costruire sulla nostra forza - l'interattività - e rendere nello stesso tempo giustizia all'originale cinematografico. Siamo fortunati a poter trattare direttamente con George Lucas e Steven Spielberg ed entrambi ci hanno aiutato molto in passato. Ci è capitato in particolar modo con *Indy*, dove George ha aiutato molto con le trame alternative ed ha dato alcuni suggerimenti che abbiamo inserito nel gioco. Il nostro scopo ultimo è di permettere al giocatore di scrivere lui stesso la sceneggiatura, trovando le sue alternative naturali all'interno della trama."

Quando Noah vuole pensare, si reca nella lussuosa serra del ranch e medita fra il fogliame. A pranzo, i ragazzi e le ragazze portano qui i loro pranzetti da cordon bleu...

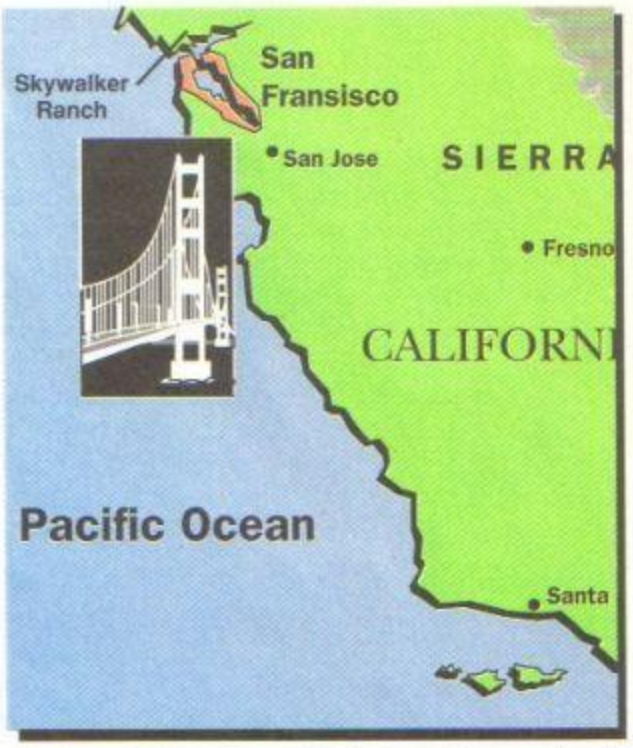
niale. Nel 1990 la villa è ancora lì, storicamente corretta in ogni dettaglio ma costruita in realtà solo sei anni fa.

In questa incredibile ambientazione storica (ogni finestra è composta da pannelli rifiniti a mano e mosaicati, ogni quadro è un originale dell'epoca), fa però capolino il ventesimo secolo. Nei meandri della villa c'è un piccolo cinema con trenta posti, con poltrone in cuoio e un soffitto realizzato interamente in quercia rifinita. Ci sono uffici che ospitano manager e impiegati in doppiopetto, fax, computer. C'è una sala da pranzo nella quale si riuniscono a mezzogiorno gli impiegati della Lucasfilm (ogni portata è preparata dallo chef della casa, un *cordon bleu*) e all'esterno si trovano altre costruzioni, tutte in stile coloniale, che ospitano altri reparti dell'impero di Lucas.

La nostra destinazione erano le stalle, dove risiede il gruppo di programmazione della Lucasfilm...

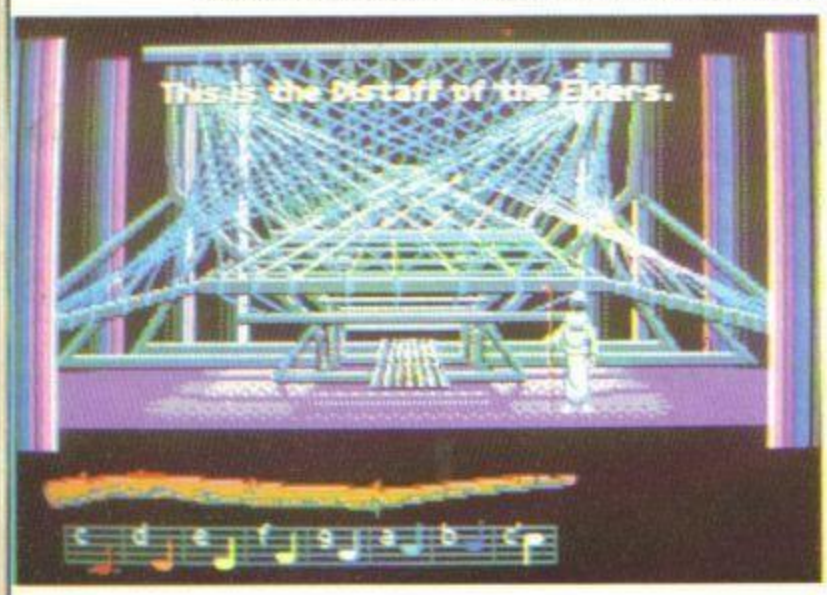
"Le specifiche del CD-I sembrano magnifiche, ma dove sono le macchine? Se fossero venute fuori quattro anni fa ora sarebbero il massimo, ma oggi sono obsolete."

Ron Gilbert, programmatore di SCUMM



ECCO MORIARTY

La prima cosa sul nostro elenco era una visita all'ufficio di una delle più recenti reclute della società: Brian Moriarty, l'ex genio creativo della Infocom che ha realizzato *Wishbringer*, *Trinity* e *Beyond Zork*. In questo momento sta dando gli ultimi ritocchi all'attesissimo *Loom*.



Loom ha una trama complessa - questa foto mostra il telaio stesso nella Gilda dei Tessitori dal quale il gioco trae il suo nome.

Brian Moriarty, ex-Infocom, ora stende nuove trame alla Lucasfilm. Progetti per il futuro: una fantasmagoria muscale su CD-ROM.

Brian è venuto alla Lucasfilm poiché, come dice lui stesso, "Ho visto che avevano un grande potenziale. Non si affidano unicamente ai giochi, e hanno un sacco di risorse multimediali." Brian fornisce alla società un tocco da vero veterano dei computer. Si occupa di giochi sin dai primi giorni di questa industria, e riesce a combinare una incredibile capacità tecnica con altre considerazioni di genere più estetico.

"La musica è il mio primo amore," dice Brian, "e *Loom* si ispira in realtà al *Lago dei Cigni*, che costituisce anche gran parte della colonna sonora del gioco. In effet-

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LA SUA ORA PIU' BELLA

Larry Holland è l'uomo che sta dietro a *Their Finest Hour*, prima del quale ha realizzato *Battlehawks*, *Strike Fleet* e *P.H.M. Pegasus*. La sua carriera di game designer è cominciata nel 1983, quando ha convertito alcuni giochi arcade (come *Supe Zaxxon* per vari home computer. Lavora in C ed in Assembler, impiegando quest'ultimo per le routine grafiche. "Tutti i calcoli matematici per i mondi in 3D sono fatti in Assembler: sono quelle le routine sulle quali si suda veramente per giorni e giorni per renderle il più veloci possibile. Il segreto non è la matematica, naturalmente, ma come renderla veloce."

Il rigoroso metodo accademico ottenuto durante un improbabile studio di Archeologia ed Antropologia si è reso molto utile durante lo sviluppo dello scenario della Battaglia d'Inghilterra per *TFH*. "L'ho seguito come un qualsiasi altro progetto di ricerca," ricorda, "e mi sono immerso nella letteratura relativa a quel periodo. Devo aver letto almeno 30 libri sull'argomento, dei quali il mio preferito rimane probabilmente "Primo ed Ultimo" di Adolf Galland, l'asso tedesco."

Lo scopo a lungo termine di Larry è di prendere le tecniche sviluppate in *TFH* e produrre un gioco multi-utente. "Vorrei partire con un collegamento diretto fra due PC, poi passare a quello via modem." Sino ad allora il suo scopo "...è di mettere un "umano" dall'altra parte di ogni gioco. La più grande difficoltà è sempre relativa all'intelligenza artificiale. Non voglio che il giocatore abbia solo degli avversari abili, ma che abbia anche avversari vari. Continuerò a dedicarmi alle simulazioni: penso che i giochi a storia siano sempre dei sistemi chiusi, mentre in una simulazione avete uno spazio tridimensionale e più possibile.

ti, penso che il sonoro sia generalmente considerato troppo poco nei giochi, ed è destino che diventi sempre più importante. Questo è uno degli aspetti dello sviluppo dei CD - la cosa più importante è che ti danno un suono meraviglioso." Poiché *Loom* verrà anche convertito per l'FM Towns, questa frase è un chiaro indizio su cosa aspettarsi da quella versione.

Per quanto riguarda *Loom* stesso, Brian ha definito personalmente i tempi di consegna del programma, che sono stati rimandati diverse volte durante la lavorazione. "Se *Beyond Zork* era diverso, *Loom* è diverso al quadrato. E di gran lunga il gioco più difficile al quale ho lavorato. Penso che migliori ogni standard conosciuto."

"Uno dei miei scopi in questo gioco era di evitare lo stile alla Tolkien con nani e piccoletti che in realtà sono hobbit ma che nessuno osa chiamare così! Il problema è che quegli stereotipi sono utili se volete evitare di perdere un sacco di tempo creando un retroscena dettagliato. Tutti quegli gnomi, elfi e "halfling" sono solo convenzioni utili."

La mancanza di stereotipi nel gioco è stata bilanciata inserendo nella confezione una cassetta audio da 30 minuti in stereo che racconta i retroscena di *Loom* con uno stile da pompa magna. "È stata realizzata qui dai tecnici della Lucasfilm," dice orgogliosamente Brian, "Questa NON è una produzione arrangiata alla buona!"

Potete incontrare gli altri membri del team in qualche altro punto di queste stesse pagine. Una cosa è certa: nessuno ha mai avuto un posto migliore in cui lavorare.

SCUMM

Ron Gilbert - Questo è l'uomo che ha programmato il sistema di codifica de giochi, da Maniac Mansion a Loom.

SCUMM è il programma segreto che sta dietro a tutte le avventure grafiche della Lucasfilm, fra le quali *Loom*, *Indy* e *Zak McKraken*. La sigla significa "Utility della Creazione di sceneggiatura di *Maniac Mansion*", ed è stata scritta in C per PC, Amiga ed ST mentre su 64 gira sotto Assembler.

SCUMM è stato sviluppato da Ron Gilbert, programmatore di *Maniac Mansion*. Il concetto centrale è che il linguaggio di creazione di un'avventura grafica deve focalizzarsi principalmente sul controllo di un personaggio animato centrale.

Una volta che il progetto del gioco è stato trasferito su storyboard ed è stato sceneggiato, il programmatore può codificare il gioco impiegando un semplice editor di testo. Questo codice sorgente viene quindi compilato in una forma compatta e tokenizzata che viene interpretata durante il funzionamento del programma. Sotto questo aspetto, *SCUMM* lavora proprio come un comune interprete BASIC. Secondo Ron "... la tokenizzazione risulta in una velocità esecutiva pari a quella dell'assembler. È anche molto compatto: ci vogliono solo 3 byte per far camminare un personaggio da una parte all'altra dello schermo.

"Il linguaggio *SCUMM* fornisce anche delle capacità di alto livello per manipolare oggetti e personaggi. Per fare tutto questo, il modulo *SCUMM* comprende nella sua interezza un interprete, un compilatore, un programma di animazione e diverse utility. In tutto ci sono dieci programmi, ma è molto semplice da utilizzare. Se sapete programmare in BASIC, sapete programmare anche in SCUMM."

RITORNO A FRACTALUS?

La Lucasfilm è stata una delle prime società a pubblicare un gioco basato sui frattali - *Rescue on Fractalus* vi vedeva volare su di uno scenario fatto di frattali che generava panorami convincenti usando algoritmi compatti. Da allora abbiamo visto funzionare altri due motori frattali: *Koronis Rift*, dove bisognava guidare su di una superficie frattale, ed *Eidolon* che vi permetteva di viaggiarci all'interno.

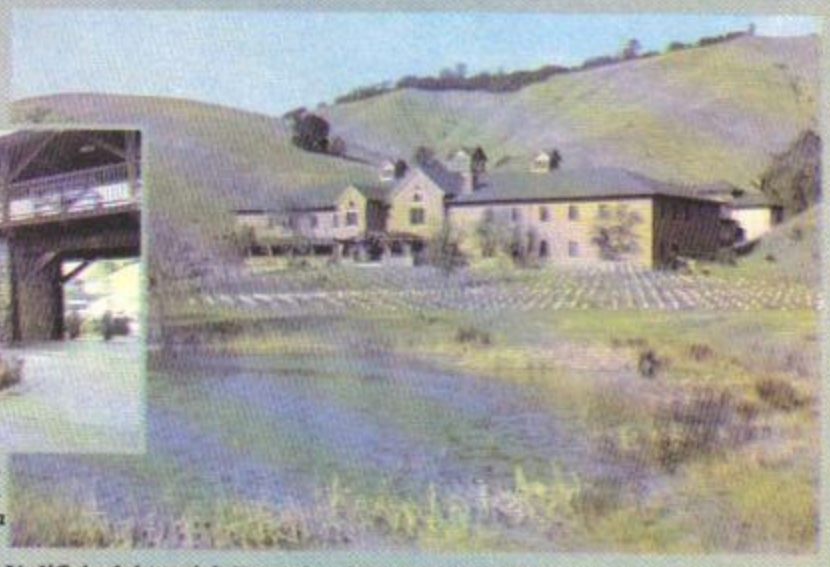
La Lucasfilm ora sta lavorando ad un altro gioco frattale, che potrebbe riunire i tre tipi di panorami frattali (sorvolabili, penetrabili e "percorribili") in un unico programma. Fractalus sembra un'ambientazione probabile e anche se la società non ha ancora comunicato alcun titolo, *Return to Fractalus* non è uno dei candidati.

VIETATO FOTOGRAFARE

Se non avete mai visto una foto dello Skywalker Ranch, è perché non viene dato il permesso di fotografare la struttura principale e la regola viene fatta rigorosamente rispettare. Non credereste a quante persone ci sono che pensano di essere Darth Fener e vorrebbero distruggere gli impiegati della Lucasfilm. Date un'occhiata a queste foto "segrete" di K...

Grazie a Betsy Irion per l'aiuto nel fare queste foto

Dentro le stalle, dove lavorano i programmatori della Lucasfilm.



L'edificio dei tecnici. Notevole, eh? E questo è solo una delle costruzion esterne! Contiene le sezioni di montaggio e postproduzione dei progetti cinematografici di Lucas.

Avere un ufficio alle porte San Francisco ha i su svantaggi. Questo è solo uno dei segni lasciati d recente terremoto.

Una delle finestre di vetro colorato: ogni vetro è stato rifinto a mano.

http://www.oldgamesitalia.net/

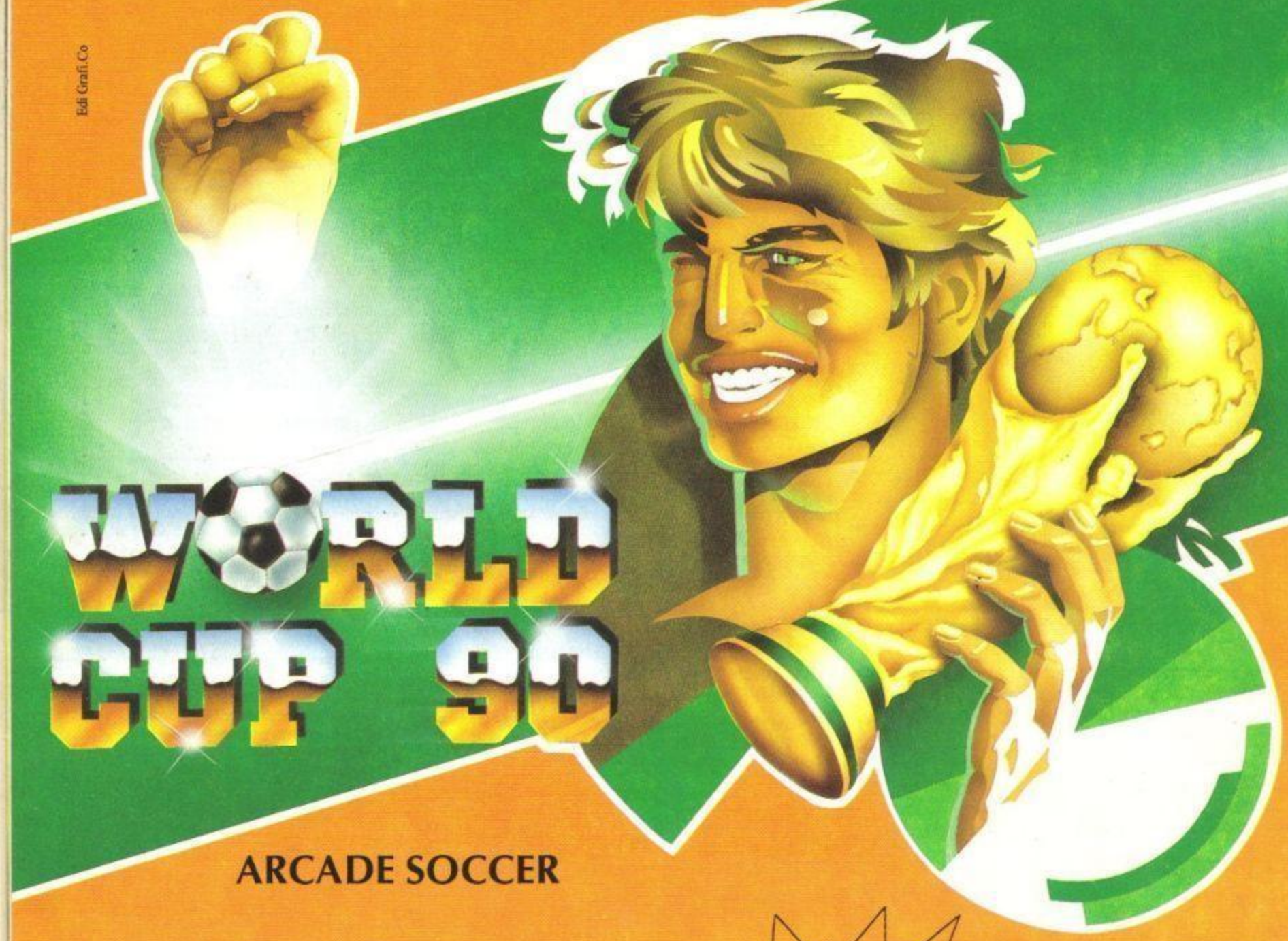
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IL PRIMO CALCIO DEGLI ANNI 90

INCREDIBILE SUCCESSO!
Il 1º video-gioco ITALIANO distribuito in EUROPA!

Edi Grafi.Co



ARCADE SOCCER

FINALMENTE!

Il 1° gioco del calcio che ti permette di fare veramente di TUTTO:
Colpi di testa, scivolate, rovesciate, falli, rigori (in soggettiva), sostituzioni, ecc.

- Grafica con scroll veloce e fluido.
- Più di 200 fotogrammi d'animazione per ciascun giocatore.
- Elevata velocità di gioco.
- Musica ed effetti sonori campionati su 4 canali (anche su C-64).
- Gioco da 1 a 8 giocatori.
- Differenti tattiche di gioco per ciascuna delle 24 squadre.

Inizia a vivere l'atmosfera dei mondiali giocando in «tempo reale» contro le 24 squadre antagoniste negli stadi italiani prescelti.

FANTASTICO!
La versione Amiga permette il gioco simultaneo di 4 giocatori (4 joystick) con la speciale interfaccia brevettata da Genias

Disponibile per:

Commodore 64
Amiga
Atari ST
Ms-Dos compatibili

DISTRIBUITO IN ESCLUSIVA PER L'ITALIA DA:
SOFTEL SRL VIA A. SALINAS, 51/3 00178 ROMA
Tel. (06) 7231811 (anche fax) 7231812

Genias

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

I difensori della Corona!

La Cinemaware è forse l'unica compagnia di software che cerchi seriamente di produrre dei "film per computer". Il loro ultimo titolo, *It Came from the Desert*, fa ricorso addirittura ad attori veri per la versione su CD-ROM (vedi pag. 35), e la società ha anche fatto della ricerca pionieristica con la tecnologia delle videoregistrazioni interattive (pag. 34).

"Il nostro scopo," afferma il direttore dello sviluppo Dave Riordan, "è di aprire un mercato completamente nuovo per il divertimento elettronico. Abbiamo già tre titoli su CD-I in progetto per il 1991, quando appariranno tali macchine. Abbiamo convertito *Rocket Ranger* in formato CD per l'FM Towns e sosterremo anche il DVI se il sistema si dovesse rivelare interessante."

Dave Riordan la pensa all'incirca allo stesso modo di Brian Moriarty della Lucasfilm quando parla delle possibili implicazioni dei giochi su CD. "Con il CD-I si può sfruttare tutto ciò che è già stato realizzato per il cinema o la TV, e ovviamente maggiori saranno le capacità di animazione, migliore il risultato. Ma in effetti è l'audio il fattore chiave. Immaginate per esempio qualcuno che stia parlando: l'intonazione della sua voce è ciò che effettivamente dà il senso alle parole. Potete dire "ti odio" in così tanti modi da poterlo far suonare persino come "ti amo". Per fare un altro esempio, immaginate di vedere un film dell'orrore senza sonoro. La musica vi dice molto riguardo quel che sta accadendo, senza di essa il film perde tutta la tensione - e quando ricreiamo tale atmosfera nei nostri giochi vogliamo che la gente sia terrorizzata!"

Dave opera da lungo tempo nell'industria del divertimento. Ha cominciato con un progetto su videodisco al MIT e ha co-programmato *Ballblazer*. "... Ma vi era una tale mediocrità nei programmi di quel periodo che rimasi completamente frustrato. Andai alla Atari a lavorare sui coin-op per un po', ma un giorno vidi *Defender of the Crown*. Aveva tutte le caratteristiche di un film interattivo, idee che avevo cercato di proporre a George Lucas sin dal lontano 1980".

IL PROCESSO CREATIVO

Produrre giochi come *Defender of the Crown* o *It Came From the Desert*, spinge Dave a lavorare esattamente come se stesse producendo un vero film. "Lavoriamo come un vero studio di produzione: abbiamo un nucleo di persone di base e quando c'è un nuovo progetto allarghiamo l'organico, per poi ridurlo nuovamente a lavoro finito."

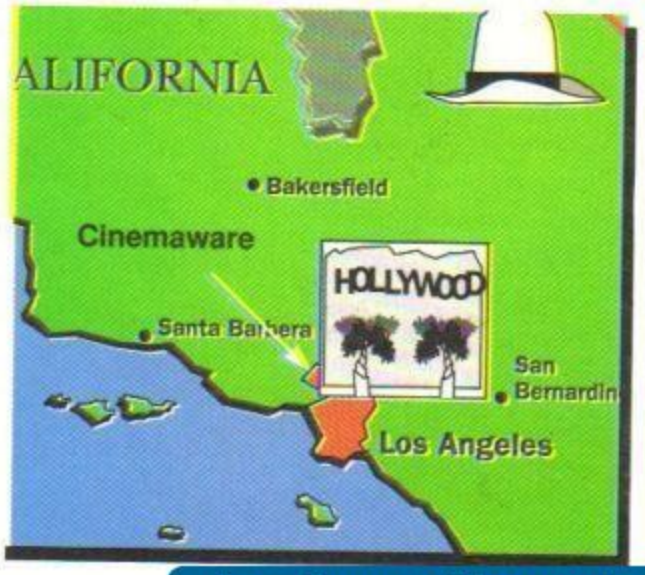
"Una cosa che sta davvero cambiando è l'entità degli investimenti. Il giorno del Gioco da un Milione di Dollari sta avvicinandosi rapidamente. Prendete ad esempio le colonne sonore: eravamo abituati a lavorare con budget dell'ordine dei 1.500-3.000 dollari, ma ora ne occorrono come minimo 10.000."

Produrre un gioco per Amiga, per esempio, implica in primo luogo stendere la sceneggiatura del soggetto, poi ricavare la struttura e la logica interna del programma facendo ricorso alla utility di sviluppo della Cinemaware denominata *Masterplan* (vedi box). "Siamo interessati principalmente a formare una buona squadra per ogni gioco, formata da sette od otto persone," dice Dave. "Il ruolo del singolo non ha più il grande rilievo che possedeva in passato. Uno dei vantaggi di questa soluzione è che lavorando da soli non vengono mai fatti progetti al di là delle proprie capacità tecniche. In un gruppo invece si viene continuamente spronati: i programmatori sono stimolati dai progettisti, i progettisti dai produttori e così via."

Una volta che la struttura del gioco è stata stesa tramite il *Masterplan*, lo sceneggiatore scrive il testo descrittivo per il gioco ed i dialoghi. In questo stadio il progetto, benché in una forma utilizzabile dal programma di sviluppo, è ancora indipendente dalle caratteristiche relative alle varie macchine. "Su CD, per esempio, è possibile avere la sintesi vocale," ci dice Todd, "e con il *Masterplan* il testo può essere parlato o semplicemente scritto, in funzione della piattaforma hardware su cui il gioco sarà prodotto."

Nella fase di codifica una delle utility più importanti sviluppate dalla Cinemaware è chiamata BOLT. "BOLT ci permette di definire strutture dati consistenti per il trasporto da una macchina all'altra, definisce effetti sonori, musica e testo in modo indipendente dall'hardware che li utilizzerà. In questo modo un'immagine a 256 co-

Defender of the Crown della Cinemaware fu uno dei primi giochi a provare in modo convincente le potenzialità della tecnologia a 16-bit. Ora nei loro uffici di Los Angeles stanno spingendo le frontiere del divertimento elettronico ancora più avanti...



Gli uffici della Cinemaware si trovano a pochi minuti da Hollywood.

MANGIARE FAGIOLI ACCORCIA LA VITA!

Il messicano Eduardo Valdez ha colpito a morte il suo migliore amico - per un peto. Valdez ha dichiarato che il ventitreenne Hector Barbera aveva mangiato una gran quantità di fagioli speziati. "Aveva impestato tutto l'appartamento," dice Valdez, "eppure continuava a lasciarsi andare." I giornali americani hanno riferito la notizia con il titolo "Via col Vento..."

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PARLIAMO DI VIDEOTAPE

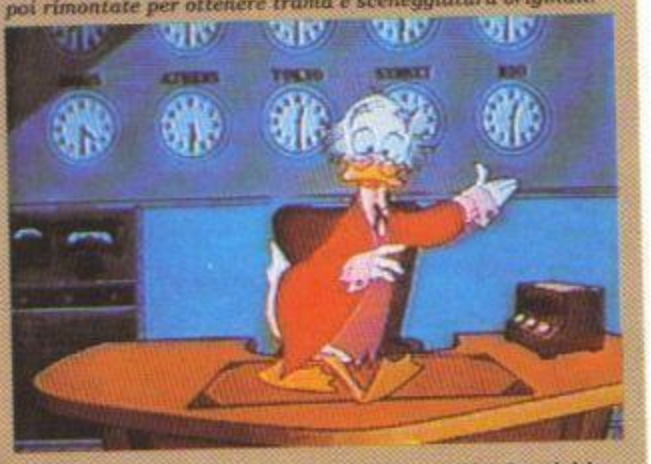
La Cinemaware ha vinto un importante riconoscimento per il suo gioco interattivo basato sui personaggi di Walt Disney, già recensito da K. Nel quartier generale della casa di software abbiamo potuto dare un'occhiata da vicino al sistema e renderci conto dei risultati raggiunti dalla società.

La più grossa difficoltà era quella di poter riuscire a realizzare un film interattivo completamente nuovo partendo da materiale preesistente. Per realizzare la versione finale, che consiste di una traccia video e due audio, si è dovuto fare un difficile lavoro di taglio e montaggio. E per l'audio le cose sono state ancor più difficili...

"Il primo problema", racconta Dave, "era che tutti coloro che avevano doppiato le voci dei personaggi di Walt Disney erano morti. Ora c'è una seconda generazione di doppiatori che fa il lavoro. Abbiamo dovuto ridoppiare ogni singola sequenza: solo per ottenere la voce di Pico De Paperis abbiamo impiegato cinque giorni".

Il risultato è costituito da una serie di scene, ciascuna delle quali ci presenta una situazione (ad esempio Paperino alle prese con una gomma a terra) che l'utente deve cercare di risolvere. Il gioco è rivolto ai più piccoli: i rompicapo grafici vengono sovrapposti al cartone animato di sfondo ed il giocatore ha il controllo di un cursore per manipolare oggetti, sparare a fantasmi, o altro.

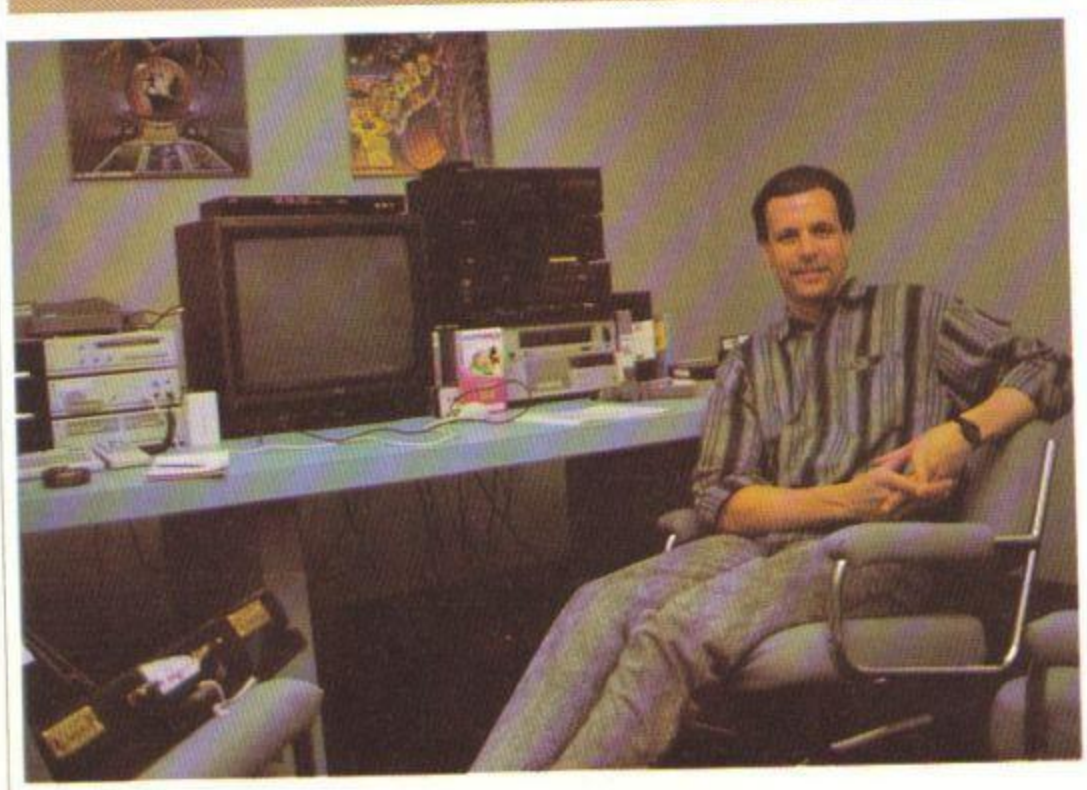
Le sequenze del gioco realizzato per il sistema video interattivo sono estratte da cartoni animati di Disney già esistenti, poi rimontate per ottenere trama e sceneggiatura originali.

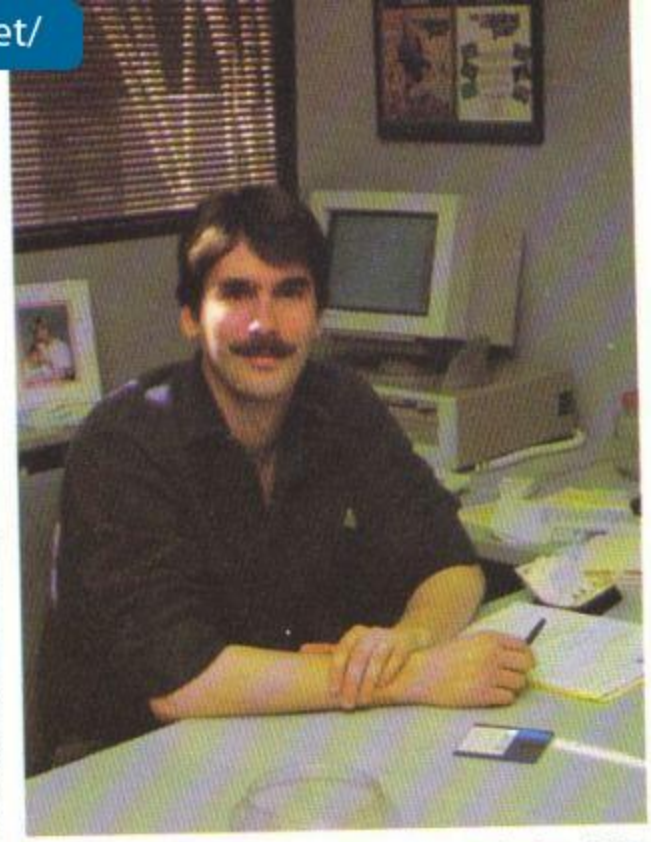


Doppiare una nuova colonna sonora per Pico ha richiesto cinque giorni di lavoro.

Il sistema IVT offre al giocatore un cursore con cui manipolare la scena ed intervenire sul gioco. Qui state cercando di risolvere un rompicapo nella finestra di destra per permettere a Paperino di riprendere la sua strada.

"Il problema del sistema Videomaster," spiega Riordan, "consisteva nel fatto di essere presentato e venduto come un giocattolo. Fu sepolto sugli scaffali dei negozi in mezzo a bambole e macchinine". Alla fine il progetto si è rivelato utile nel raffinare le conoscenze della Cinemaware nel campo dei film su computer, ora messe alla prova con lo sviluppo della versione CD-ROM di *It Came From the Desert*.





Dave Todd: l'uomo che ha progettato **Defender of the Crown** *e che ora ha supervisionato la stesura di alcune fra le più potenti utility per lo sviluppo del software dell'industria dei videogiochi.*

lori in modo VGA potrà essere perfettamente rappresentata con 32 colori su Amiga. L'animazione ed il sincronismo delle sequenze rimangono gli stessi. Qualche volta facciamo del lavoro artistico di raffinamento a parte, ma la descrizione dei dati non cambia."

PROGRAMMARE PER LA VELOCITA'

Risulta ovvio che la Cinemaware abbia fatto grossi investimenti nei programmi di sviluppo - probabilmente più di ogni altra società da noi visitata. Ciò non solo velocizza la fase di realizzazione, lasciando più tempo per rifinire la sceneggiatura, ma di conseguenza i programmi stessi risultano più veloci e compatti.

BOLT per esempio lega tutti i dati di un gioco in una struttura di file singola, comprimendo i dati stessi. Di conseguenza i tempi di caricamento si sono enormemente ridotti: una sezione del codice di *Lords of the Rising Sun* richiedeva nella forma originale sette minuti di caricamento su Amiga. Dopo essere stata trattata dal BOLT sono sufficienti sei secondi. Questa utility risulta ancor più importante se si pensa a quanti dati di un tipico prodotto Cinemaware sono basati su grafica ad alta risoluzione e suoni campionati.

Infine, così come molte altre case di software americane, la Cinemaware indirizza gran parte dei propri sforzi alla nuova scheda VGA a 256 colori per PC, piuttosto che all'Amiga. Vengono impiegate diverse utility di animazione, e quando il progetto è completo la parte grafica è trasportata da PC ad Amiga, piuttosto che il contrario, come avveniva di solito.

Unite questa ricerca della perfezione con la scelta dei migliori sistemi e il brillante lavoro di ricerca portato avanti, e vi sarà chiara la ragione per cui la Cinemaware - al di là di alcune critiche mosse al fattore giocabilità di alcuni titoli - sia in prima linea sul fronte della tecnologia dei videogiochi. Se mai sarà prodotto un vero film per computer, è certo che verrà da qui.

"Ho sempre desiderato produrre un gioco pieno di bug [ovvero insetti, n.d.r.] ***davvero GROSSI'***

Dave Riordan
(a proposito di *It Came From The Desert*)

◄ *Dave Riordan, il direttore creativo di una nuova generazione di film per computer. Notate il CD-I della Philips sulla sinistra. Il macchinario sulla destra è parte di un sistema video interattivo che non è mai stato posto in commercio benché offrisse una potente opzione di registrazione su quattro piste per giochi molto complessi.*

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

VERE FORMICHE

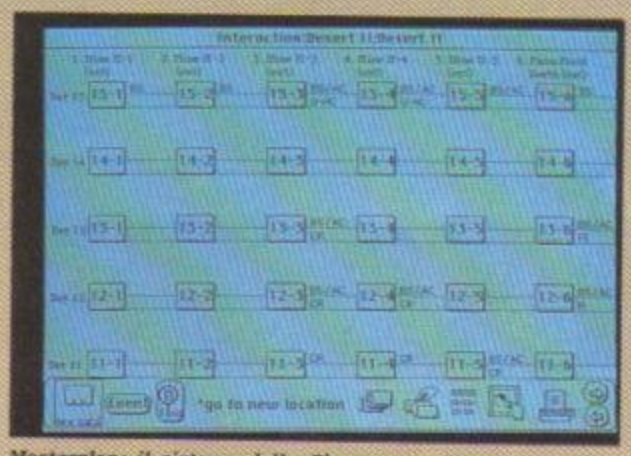
La Cinemaware sta facendo un enorme passo avanti con la versione CD-ROM di *It Came From the Desert* - stanno ricorrendo ad attori veri per la realizzazione del gioco.

Le scene in cui sono coinvolti attori dal vivo vengono girate su di uno sfondo verde, cosa che permette in seguito di inserirli in "chromakey" su di uno sfondo generato al computer. La produzione coinvolge 22 attori scritturati secondo il tradizionale metodo delle agenzie teatrali, il che non è un problema quando si hanno gli uffici a pochi minuti da Hollywood! "Il nostro mercato ha bisogno di attirare una quantità di persone che non hanno mai preso in mano un computer, e in particolare ragazze e donne. Loro non desiderano sparare a dei formiconi - quello è roba da maschi," afferma Dave. "Stiamo cercando di aprire una strada completamente nuova con *ICFTD*. E in futuro avremo la possibilità di avvalerci della collaborazione di grossi nomi del cinema". In effetti pare che le celebrità siano incuriosite da questa nuova forma di gioco. "Hanno ancora in mente ciò che è accaduto con le videocassette e come abbiano potuto guadagnare di più grazie ai proventi sulla distribuzione delle cassette che non con gli ingaggi per i film. Ora osservano attentamente ciò che accade nel campo dei videogiochi. Potremmo avere dei grossi nomi nei nostri prossimi titoli: ve ne sono alcuni particolarmente interessati ai giochi sportivi, cui presto rivolgeremo i nostri sforzi".

▲ *Attori veri posano per ICFTD nella versione CD-ROM. Il fondale verde sarà sostituito da un paesaggio generato al computer nella versione finale.*

Un attore in carne ed ossa su di uno sfondo digitalizzato. È assai costoso: la paga di un attore è di 500 dollari al giorno... non proprio quanto un programmatore! ►

Potete anche far scorrere immagini in computer grafica su di uno sfondo reale: questa tecnica è ▼ *stata già usata altre volte, in particolare sui vecchi coin-op basati su videodischi.*



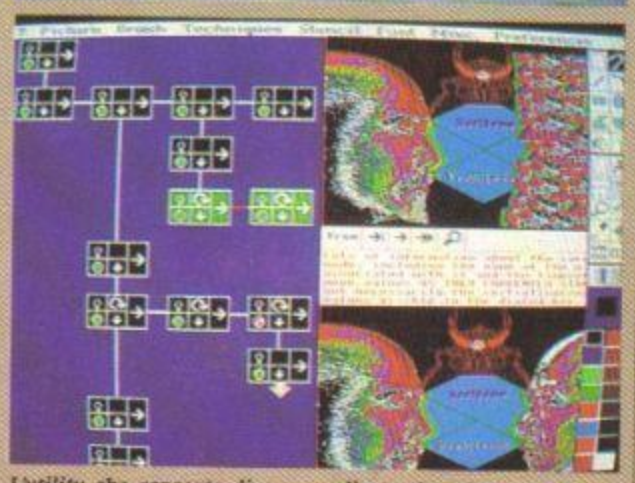
Masterplan: *il sistema della Cinemaware basato su* **Hypercard**. *Il disegnatore stende la struttura del gioco facendo uso di un diagramma di flusso. Gli elementi del sistema permettono di definire tutta la logica di controllo del programma, così come le sequenze di animazione, gli sfondi e le finestre di testo. In* **ICFTD** *il sistema è stato usato per rappresentare uno scenario di 15 giorni, divisi in 24 scene di un'ora ciascuna e articolate su 37 diverse locazioni. Alla fine la traccia fornita da* **Masterplan** *viene semplicemente trasportata su Amiga. Per effettuare delle modifiche si agisce su* **Masterplan** *e si riesporta il file.*

"I programmatori adorano l'FM Towns: ha tutte le chicche che si possano desiderare!"

Dave Riordan

cfr.

Per saperne di più sull'FM TOWNS si veda l'articolo su K 15 (marzo '90)



L'utility che consente di creare gli storyboard. Permette al designer di "tagliare e incollare" elementi dello scenario.

SERIE A

Il gioco più bello del mondo, dopo il calcio

prossimamente su Videotel, in edicola e nelle migliori librerie

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

68000 e dintorni...

the ONLY name

VOLEVAMO CHIAMARCI

"68000 anni più avanti..."

MA NON CI AVREBBE CREDUTO NESSUNO.

INFATTI, SIAMO AVANTI SOLO DI QUALCHE ANNO!

68000 e la sua storia,
le offerte, i programmi,
il negozio, i clienti, le vacanze,
la pubblicità, le mode, i giochi, gli sconti,
le promozioni, le idee, i sogni, il Natale, le ragazze,
la moto, gli amici, la musica, lo sport, la fantasia, le novità, l'hardware, il software...

PROSSIMAMENTE
SU QUESTO SCHERMO

WHO ELSE?!

68000 e dintorni sas
Via G. Washington, 91 - 20146 Milano
Tel. 02/4231035 - Fax 02/4230633 (24 HRS)

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ECCO I COIN-OP DA CASA!

È passato un bel po' di tempo da quando abbiamo parlato per la prima volta delle nuove console a 16-bit... Ma questa volta sono arrivate per davvero e le abbiamo provate per voi.

Milano. Una delle tante capitali del Villaggio Globale. In una delle sue vie c'è un negozio che da qualche settimana vende le ultime tecnomeraviglie giapponesi. Stereo? Televisori? Walkman? Siete completamente fuori strada: stiamo parlando di console, quelle macchine misteriose di cui è già stato scritto tanto, ma che nessuno aveva ancora toccato con mano.

Noi il Megadrive della Sega e il PC Engine NEC li abbiamo toccati... eccome!

Abbiamo giocato per un intero week-end, e non contenti di questo siamo andati a intervistare l'importatore di queste due macchine, per potervi dare tutte le informazioni necessarie a procurarsele.

Ma ora che sono arrivate in Italia, siamo sicuri che vi state chiedendo una cosa sola: "Ma sono belle? Qual'è la migliore?". Girate pagina e lo saprete...

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PC ENGINE VS MEGADRIVE

◀Space Harrier 2 *su Megadrive.*

Il negozio 68000 e dintorni di Milano importa le nuove console giapponesi. Nella pagina a fianco trovate tutti dettagli per chi è intenzionato all'acquisto. Vi possiamo anticipare che il prezzo è intorno al mezzo milione e che presto arriveranno anche i vari accessori come il lettore CD-Rom per il PC Engine.

Quando si giudica una nuova macchina da gioco bisogna tenere in considerazione due fattori: le specifiche dell'hardware e il software disponibile. Per quanto riguarda il secondo problema non c'è da preoccuparsi - sia il Megadrive che il PC Engine possono contare su un sacco di titoli (vedi pag. seguente). Per quanto riguarda le caratteristiche di entrambe le macchine, invece, abbiamo pensato di confrontarle direttamente.

Grafica: sia l'Engine che il Megadrive superano Amiga e ST sul piano grafico. Entrambi possono generare moltissime sfumature di colore (la console Sega qualcuna in più dell'altra) e non hanno problemi di fluidità nemmeno nei giochi tridimensionali come *Super Hang-On* o *Space Harrier*. Sotto questo aspetto, scegliere l'una o l'altra console dipende solo da quale delle due permetta di giocare ai propri titoli preferiti.

Sonoro: qui il Megadrive vince di mille lunghezze. Mentre il PC Engine ha un audio paragonabile grossomodo a quello del C64 (che non è poi tanto male, anzi!), la console della Sega usa sei canali in Dolby stereo. La cosa bella è che si può inserire la cuffia del proprio walkman preferito direttamente nella console, che ha persino un regolatore del volume dedicato. Secondo noi il Megadrive è forse la macchina da gioco migliore in assoluto sotto questo aspetto, dove supera anche tutti gli altri computer a 16-bit.

Comandi: nessuno ama i joypad, eppure la tendenza più recente è di inserire comandi a disco direzionale in ogni nuovo prodotto. Al PC Engine si può collegare un solo joypad, dotato di due pulsanti di fuoco e due tasti secondari per attivare la pausa e fare le proprie scelte sui menu; il tutto è poco più grande del più conosciuto joypad Nintendo, di cui viene replicata l'imprecisione nei controlli. Al Megadrive si possono collegare due joypad (ma nella confezione ne viene fornito uno solo) con tre pulsanti di fuoco e uno di inizio/pausa ciascuno. Grazie alla forma arrotondata del yoypad giocare sul Megadrive è un pochettino più comodo, per quanto un bel joystick "alla vecchia maniera" sia ancora preferibile. Per entrambe le console sono già disponibili diversi comandi alternativi, fra cui alcuni più tradizionali.

Non potete ancora acquistare il Konix, ma se siete alla ricerca di un'alternativa al Nintendo state pronti perché arrivano in Italia le fantastiche console giapponesi.

Considerazioni estetiche: dopotutto, anche l'occhio vuole la sua parte... Ancora una volta il Megadrive schiaccia l'Engine senza problemi, grazie ad un look futuristico ed elegante che comprende anche un pulsante di reset situato in una posizione protetta da pressioni accidentali. In effetti, quello che colpisce di più del PC Engine sono le sue dimensioni ridottissime, paragonabili a quelle di un CD portatile; indipendentemente dalle sue prestazioni, l'aspetto "plasticoso" dell'Engine potrebbe deludere molta gente.

Ghouls and Ghosts *su Megadrive.*

Espansioni disponibili: come tutti dovreste già sapere, in questo campo il PC Engine non ha concorrenti. Oltre ai numerosi comandi alternativi disponibili, per questa piccola console si può trovare la più grande delle periferiche: il lettore CD-ROM! Al momento di andare in stampa non lo abbiamo ancora potuto vedere, ma i giochi (50, per il momento) su CD-ROM sono la più grande innovazione tecnica nel settore dei videogiochi dopo l'introduzione del colore. Ad una mossa simile la Sega può rispondere solamente con una interfaccia SCART che permette di collegare il Megadrive ad un monitor, migliorandone la già alta qualità grafica, ma il futuro promette numerose espansioni e periferiche per entrambe le macchine.

◀ **Space Harrier** *su PC Engine.*

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SOFTWARE E CONSOLE COME ACQUISTARLE

Marco Travaini è il propietario di **68000 e dintorni**, il negozio milanese che per primo ha importato nel nostro paese le console nipponiche a 16-bit.

K - Abbiamo notato con piacere che le console da noi provate non solo funzionano perfettamente sui televisori italiani, ma non presentano nemmeno i numerosi inconvenienti (surriscaldamento, perdita del colore, ecc.) descritti dai nostri colleghi inglesi. È stato necessario modificare l'hardware per farle funzionare correttamente in Italia?

MT - I nostri contratti con il Giappone prevedono l'invio di macchine adattate alle specifiche italiane. L'unica modifica è stato l'inserimento di un comune adattatore per poter inserire il trasformatore "all'americana" nelle normali prese di corrente.

K - Sono stati annunciati numerosi modelli di PC Engine, quali lo "Shuttle", l'Engine Plus, il Turbo Grafx, ecc. Quali verranno importati in Italia?

MT - Per adesso non siamo riusciti ad esaminare modelli differenti da quello base, ma se in futuro scopriremo modelli validi... Prevediamo di trattare anche le varie console "portatili" e il Konix, se mai uscirà.

K - Esiste un modello di Megadrive chiamato "Genesis", le cui cartucce non possono essere impiegate sul modello da voi importato nonostante sia vero il contrario (le cartucce normali sono compatibili col Genesis). Avete dei progetti al riguardo?

MT - Il Genesis sarà disponibile tra qualche settimana, insieme a molte periferiche per PC Engine.

K - Ammiriamo l'intraprendenza di una importazione parallela, ma nei prossimi mesi sia il PC Engine che il Megadrive verranno importati ufficialmente in Europa. Come vi comporterete allora?

MT - No comment.

K - Si è accennato al CD-ROM per PC Engine: quali altre periferiche importerete?

MT - Pensiamo di importare tutto il materiale disponibile per entrambe le console, compresi i tanto sospirati joystick alternativi.

K - Quali sono le condizioni di garanzia sulle macchine?

MT - La garanzia dura 12 mesi, durante i quali ci impegnamo a restituire l'hardware entro trenta giorni.

K - Un problema con i giochi per le console giapponesi è che - naturalmente - sono in giapponese! Senza sapere la lingua alcuni giochi diventano irrisolvibili. Pensate di tradurre almeno la manualistica?

MT - Stiamo provvedendo.

K - Come può acquistare le console qualcuno che abiti fuori Milano?

MT - Accettiamo normali ordini postali con pagamento in contrassegno.

Un tipico guardiano di fine livello in **R-Type**.

I PREZZI

Console PC Engine	**450000 lire**
Console Megadrive	**550000 lire**
Cartucce per PC Engine	**dalle 80 alle 100000 lire**
Cartucce per Megadrive	**120000 lire**

Tutto il materiale indicato può essere anche affittato, nel qual caso le spese di affitto sostenute vengono scalate dal prezzo di un eventuale acquisto.

ECCO I GIOCHI!!!

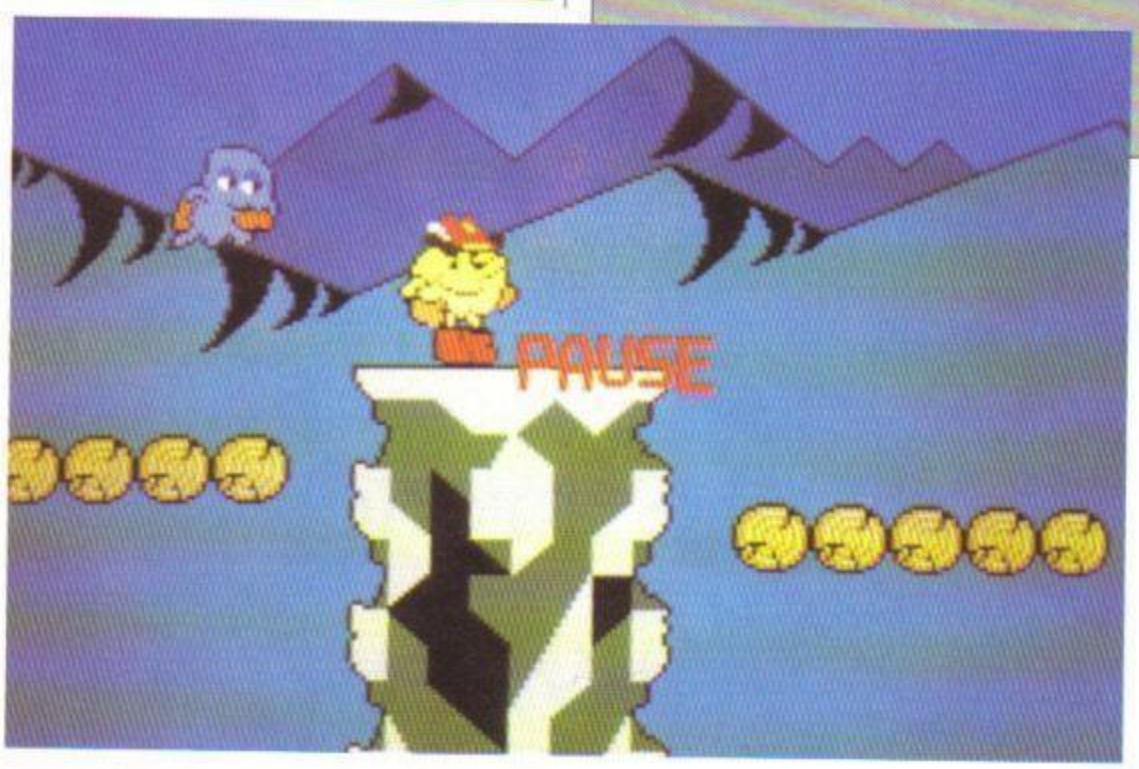
Ora che finalmente sono arrivate le console, tutto quel che bisogna stabilire è se sia valsa o meno la pena di aspettare tutto questo tempo. Qui sotto trovate una lista dei giochi disponibili per entrambe le macchine: provate a darle un'occhiata...

PC ENGINE

PAC LAND
ATOMIC ROBO-KID
DORAEMON
HARDEN-HARDEN
FINAL LAP
F1 PILOT
BLOODY WOLF
HEAVY UNIT
F1 TRIPLE BATTLE
SAMURAI HARRIER
SAMPEI
NINJA WARRIORS
TIGER
R-TYPE 1
SUPER VOLLEY BALL
SHINOBI

MEGADRIVE

FORGOTTEN WORLDS
RAMBO III
ZOOM!
THUNDER FORCE II
HERZOG ZWEI
GHOULS 'N' GHOSTS
ALEX KIDD
CURSE
TATSUJIN
JASRAC
THE GATES
GOLDEN AXE
SUPER HANG-ON
HOKUTO NO KEN (Ken il Guerriero)
NEW ZEALAND STORY
AIR DRIVER
ASSAULT SUIT RENOS
SUPER BASKET NBA
DRAGON'S SPIRIT
SUPER SHINOBI
BATMAN
GHOSTBUSTERS
AFTER BURNER
FINAL STAR IV
DEEJAY BOX
MONACO G.P.
FINAL BLUE



Pacman si trova a suo agio in **Pacland**, *ma non per molto...*

CONCLUSIONI

Niente male. C'è abbastanza materiale per sfamare anche il più incallito fanatico di videogiochi, senza contare che ogni quindici giorni arriveranno in Italia le ultime produzioni giapponesi. Fra i titoli in arrivo ci sono cose come *R-Type part 2*, *Side Arms* o *Gunhed*, un gioco tratto da uno strano film giapponese che è stato definito come il miglior sparatutto di tutti i tempi.

Non sappiamo ancora se le console sostituiranno completamente i computer come qualcuno ha già predetto, ma di una cosa siamo sicuri: valeva la pena di aspettare.

68000 e dintorni si trova a Milano, in via Washington 91. Il telefono è 02/4231035

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

68000 e dintorni...

the ONLY name

Leggete...

SEGA MEGA DRIVE (In esclusiva)
Lit. 550.000

Giochi per Sega Mega Drive:

Forgotten Worlds
Rambo III
Zoom!
Thunder Force II
Herzog Zwei
Ghouls'n'Ghost
Alexx Kidd
Curse
Tatsujn
Jasrac
The Gates
Golden Axe
Super Hang On
Kenshiro
New Zeland Story
Air Driver
Assault Suit Renos
Super Basket NBA
Dragoons Spirit
Super Shinobi
Batman
Ghostbuster
After Burner
Final Star IV
Deejay Boy
Monaco G.P.
Final Blue (Boxe)

PC-ENGINE (In esclusiva)
Lit. 450.000

Giochi per PC-Engine:

Harden Arden
Moto Roader
Final Lap
F1 - Pilot
Bloody Wolf
Heavy Unit
F1 - Triple Battle
Samurai Harrier
Sampei
Ninja Warriors
Tiger
R - Type
Atomic Robo - Kid
Pac Land
Doraemon

VASTISSIMA BIBLIOTECA
SOFTWARE ORIGINALE.

PRODUZIONE VIDEO E AUDIO.

SERVICE POLAROID PALETTE
E FREEZE FRAME.

IMPAGINAZIONE E STAMPA TESI
CON STAMPANTE LASER.

TUTTI I SERVIZI
CON TUTTI I COMPUTER!

- Amiga 2000 Lit. 1.599.000
- Atari Linx Lit. 450.000
- Scheda 68030 25 MHz Commodore (disponibile subito) Lit. 2.650.000
- C64 NEW Lit. 189.000 (fino esaurimento scorte... e nervoso)
- HST USRobotics 14.4K Modem (disponibile sempre!) Lit. 1.680.000
- GVP Impact SCSI contoller + 2 Mb Dynamic RAM onboard + Hard Disk 80 Mb 9/ms per Amiga Lit. 2.300.000

...e credeteci.
È proprio vero!

68000 e dintorni sas - 20146 Milano - Via G. Washington, 91 - Tel. (02) 4231035 - Fax (02) 4230633

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PROVE SU SCHERMO

LA NUOVA POTENZA DELLA CIP

La CIP – Curva d'Interesse Previsto – è il più sofisticato strumento di recensione in circolazione e da questo numero cambia immagine.

A K sappiamo che un gioco non è un semplice **passatempo** - ma una vera e propria **esperienza** ludica. E la nuova Curva Interesse Previsto è l'unico sistema che tiene conto di questo importante fattore.

Nel grafico in questa pagina potete vedere come abbiamo ridisegnato la CIP per darvi all'istante le informazioni di cui avete bisogno per fare le vostre scelte. Per sostenere il nostro immediato "giudizio grafico" inseriremo commenti più completi e approfonditi che seguiranno ciascun stadio della "vita" del gioco.

La curva è divisa in sei sezioni, indicanti il livello di adrenalina che riesce a scatenare nel giocatore dopo un minuto, un'ora, un giorno, una settimana, un mese e un anno. Ma ciò vi rivela molto di più che semplicemente quale sarà il vostro livello di interesse in ciascun particolare momento (benché ciò sia già di per sé importante...)

Ad esempio, un alto valore in combinazione del minuto sull'asse delle ascisse significa che il gioco è fantastico da vedere e vi entusiasmerà fin dall'inizio. Ciò significa che è probabilmente un buon gioco da mostrare ai vostri vicini - tanto è probabile che non lo guarderanno per più di un minuto, dopo di che si rimetteranno a fare commenti negativi su "quei terribili giochi con cui i ragazzi perdono giornate intere".

I valori relativi al minuto, ora e giorno possono dirvi molto su un gioco. Se c'è una discesa seguita da un risalita, può trattarsi di un gioco presumibilmente non immediatamente giocabile - non raccomandato se siete tra coloro a cui piace prendere subito in mano il joystick e cominciare a giocare. In alternativa, la grafica potrebbe essere un po' deludente finché la giocabilità non comincia a catturarvi. In questi casi controllate il commento della CIP per maggiori dettagli.

Infine, ci sono i valori mese e anno. Più un gioco si mantiene alto in queste categorie più merita i vostri sudati risparmi.

La costruzione della curva CIP è il risultato di una lunga serie di prove da parte dei recensori. L'interpretazione della curva CIP è un arte in sè stessa. Ma una volta che avrete imparato ad analizzarla, saprete esattamente cosa trovate quando comprate *Mutant Macdonald*... o *Harpoon* - che è uno degli eccellenti esempi del software di oggi recensiti in questo numero.

Lo spazio dedicato al commento alla PIC è stato allargato, così da avere più spazio per dirvi esattamente quello che pensiamo del gioco e darvi quelle piccole ma essenziali informazioni che vi fanno capire se è un gioco da comprare o no.

La nuova curva PIC vi porterà dritti nel cuore dell'esperienza ludica.

Wow! Ma non è il vecchio *Manic Miner*?? Ora rinasce sull' Amiga, provatelo – Sono in arrivo su 16-bit tanti classici. Se non ci credete andate a pag 68.

NUOVE, NUOVE, VERSIONI

Dragon's Lair per PC, più *Typhoon Thompson* per Amiga e le versioni a 16-bit di *Risk* – leggete la rubrica NUOVE VERSIONI a pag 83 questo mese esclusivamente dedicata ai 16-bit. Per i possessori di 8-bit sarà per il mese prossimo.

IL SISTEMA DI RECENSIONE DI K

CURVA CIP
Questo diagramma esclusivo indica graficamente il livello di interesse che un gioco suscita nel periodo di tempo considerato. All' inizio può essere assolutamente irresistibile, ma lo finirete e poi vi annoierete dopo la prima settimana? La curva è accompagnata da un commento che spiega il perché della sua forma.

GRAFICA
Questo voto considera tutti gli aspetti grafici del gioco, quali lo scorrimento, l'animazione, i dettagli, l'uso dei colori e degli sprite. È specifica per ciascuna versione, quindi vengono presi in considerazione i limiti di ciascuna macchina - un gioco ben fatto per Cpc avrà un voto più alto di un mediocre gioco per Amiga.

AUDIO
Qui si valutano la musica e gli effetti sonori. Anche questo è specifico per ciascuna versione ed è possibile che venga assegnato un voto alto anche a giochi per macchine limitate come lo Spectrum e il PC. .

FATTORE QI
QI sta per Quoziente d'Intelligenza e indica quanto bisogna ragionare per giocare al meglio il gioco. Questo voto valuta il rischio di uno sforzo mentale - che può anche stimolare molta gente.... Notate che i lettori di K sono solitamente considerati molto più intelligenti degli altri esseri umani, quindi questa valutazione potrà essere più bassa di quello che vi aspettiate.

FATTORE K
Questa è una misura dell'irresistibilità del gioco. Giochi come *Arkanoid* e *Flying Shark* richiedono virtualmente zero potere mentale ma sono notevolmente irresistibili. Quasi tutti i coin-op hanno un voto alto in questa categoria perché sono studiati per offrire soddisfazione immediata. I giochi non devono essere o divertenti o intelligenti, possono essere entrambi le cose.

K-VOTO
Non cade dal cielo: è direttamente correlato all'area delimitata dalla Curva di Interesse Previsto. Per ottenere un voto molto alto un gioco non deve essere soltanto irresistibile e molto interessante, deve anche essere longevo e continuare ad essere divertente nell'arco degli anni. Il fatto che un gioco non superi la barriera dei 900 non significa che non merita di essere raccomandato - ecco qui di seguito una guida generale a quello che significano i voti.

900+ un classico, raccomandato senza riserve.

800-899 un gioco superbo ma forse privo di quello spessore che lo rende interessante per mesi o anni.

700-799 ancora molto raccomandato ma probabilmente ha un paio di aspetti nella struttura di gioco che ne riducono il voto.

600-699 La "zona di confine", un gioco con questo voto è un buon gioco "se vi piace il genere".

500-599 gioco che ha qualche qualità, ma chiaramente anche dei problemi evidenti.

400-499 problemi di giocabilità e di programmazione lo rendono un gioco insufficiente.

300-399 non solo la giocabilità è scadente ma lo è anche l'idea alla base del gioco stesso.

200-299 qui le cose si fanno serie, si parla di bug e di giocabilità pessima.

100-199 un gioco per lo ZX81 che gira su Amiga

Sotto 100 nessun gioco ha mai raggiunto questi livelli. Se mai ci riuscisse, non varrebbe neanche la pena averlo gratis.

LA SQUADRA

Ciascun gioco viene giocato dal maggior numero di gente possibile - dai redattori di ACE e da quelli di K. Della redazione di ACE fanno parte alcuni dei giornalisti che hanno fatto la storia delle riviste di videogiochi inglesi.

Della redazione di K fanno parte, **Riccardo Albini**, **Alberto Rossetti**, **Danilo Lamera**, **IUR**, **Marco Bill Vecchi,** già redattori delle riviste italiane che hanno seguito l'evoluzione del mercato dei videogiochi in Italia come Videogiochi e Zzap!

Da poco sono entrati a far parte della redazione **Fabio Rossi**: ex-campione, ex-playtester, ex-programmatore, ex-Zzap!, ex TGM e neo-K che molto probabilmente ha superato il milione a *Defender* prima di iniziare a parlare e **Vincenzo Beretta**, esperto di giochi di ruolo e di war game. Ha iniziato con la rubrica Giochi dedicata ai giochi da tavolo e poi non ha resistito al richiamo del joystick dimostrando competenza e passione per vari generi.

Se il voto e il giudizio dato da ACE non ci trova d'accordo lo modifichiamo. I recensori di ACE e quelli di K vantano una esperienza nella recensione di giochi quasi decennale e possono testare qualunque tipo di gioco.

K PROMETTE

Diversamente dagli altri giornali NON recensiremo i giochi non definitivi o denominati versioni demo. Le uniche eccezioni vengono indicate sul lato della pagina dal tassello Anteprima e il gioco non avrà K-VOTO.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

HARPOON

Harpoon è un gioco estremamente dettagliato e complesso, quindi vi occorrerà qualche tempo prima di abituarvi ai meccanismi che regolano la simulazione. Anche allora, afferrare gli aspetti strategici e tattici necessari per affrontare il gioco con qualche speranza di vittoria richiederà alcune intense partite. Con dodici missioni da completare - che non si sviluppano mai due volte nello stesso modo - e la possibilità di introdurre teatri di battaglia sempre nuovi, la longevità di questo gioco ha tutte le carte in regola per rivelarsi solida.

PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	prezzo nc	in preparazione
AMIGA	prezzo nc	in preparazione
PC	L.79000 ti	USCITO
Non sono previste altre versioni		

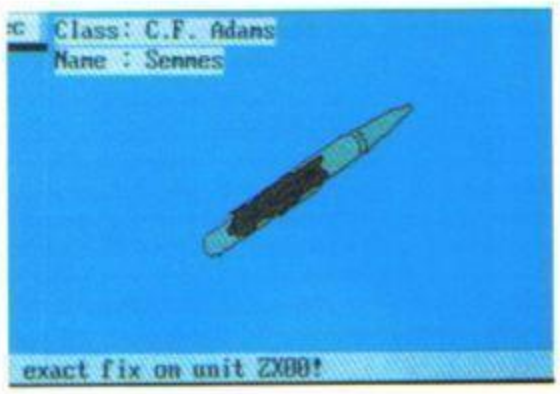
PC

Non c'è nulla di graficamente spettacolare, ma non se ne sente il bisogno. Le videate creano l'atmosfera giusta e le animazioni provvedono graziosi interludi. Grazie allo stile grafico con cui è impostato il gioco, le versioni CGA ed EGA sono egualmente efficaci, e lo stesso può essere detto per gli occasionali effetti sonori.

GRAFICA	7	FATTORE QI	8	K-VOTO 940
AUDIO	5	FATTORE K	9	

K-VOTO 940

La MIRRORSOFT/PSS pubblica una nuova e realistica simulazione che dimostra come combattere sui mari non sia un gioco.



Durante un attacco viene mostrata una nave, con i missili che puntano verso i bersagli: la speranza è in un colpo diretto se le navi sono del nemico, o in un "buco nell'acqua" se sono vostre.

"LE protagoniste della guerra sul mare sono macchine che combattono altre macchine, con uomini che le dirigono e prendono quelle decisioni che le macchine non possono prendere".

Questa è l'agghiacciante realtà della moderna guerra sui mari, riassunta dal creatore di *Harpoon*, Larry Bond. Mentre il risultato di un conflitto terrestre convenzionale è ancora pesantemente legato al numero e alla dislocazione di truppe ordinarie, tecnologie sempre più sofisticate hanno trasformato le battaglie navali in mortali partite a nascondino giocate in una manciata di ore cariche di tensione, dove un singolo missile può rappresentare la differenza tra vittoria e sconfitta. I moderni capitani ricevono un flusso costante di informazioni raccolte dai sofisticati e complessi equipaggiamenti a loro disposizione, e queste informazioni sono la base per tutte le decisioni di natura tattica e strategica che essi devono prendere durante ogni minuto di navigazione della loro unità.

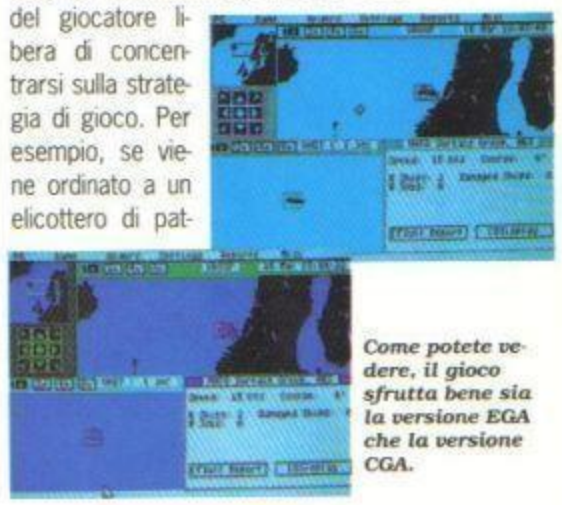
Sono questi particolari problemi di comando che *Harpoon* tenta di simulare nel modo più realistico possibile. Il gioco si svolge intorno ad un singolo teatro di battaglia, basato su un ipotetico scontro fra le superpotenze nel Mare del Nord, ma saranno presto disponibili altri teatri di battaglia da impiegare con questo programma. Ci sono dodici scenari possibili nel teatro settentrionale, che vanno da una semplice missione di ricerca ed annientamento a un'intera campagna.

Il gioco è controllato interamente per mezzo di una serie di menu a tendina e box di informazioni, quindi è altamente consigliabile giocare con un mouse. Se per disgrazia non ne foste in possesso, il gioco può essere affrontato facendo uso della sola tastiera. Lo schermo di gioco mostra tre mappe utili per programmare la strategia e verificarne i risultati. Queste sono la Mappa Strategica, che mostra la zona dove la battaglia viene combattuta, la Mappa Operazionale, riguardante la posizione dei vari gruppi di unità e di aerei, e la mappa Tattica, che mostra in dettaglio una o più unità amiche. A lato di queste mappe, nell'angolo di schermo rimasto disponibile, vengono mostrate le informazioni relative al bersaglio o al gruppo selezionato e le animazioni che accompagnano particolari momenti del gioco (soprattutto le sequenze di battaglia).

Come accade nella guerra reale non ci sono vincitori o vinti chiaramente indicati al termine della simulazione: l'obiettivo rimane quello di eseguire la missione assegnata, mantenendo le perdite al minimo e infliggendo danni al nemico ogni volta sia possibile.

Fortunatamente avete un assistente che si occupa di gestire tutti i compiti più tediosi, sollevandone la responsabilità dalle vostre spalle. Alcuni di questi riguardano il mirare con missili superficie-aria i missili o gli aerei nemici che stanno attaccando le navi alleate. Costui inoltre ci informa rispettosamente degli errori ogni volta che viene presa una decisione assurda, come attaccare un gruppo nemico che si trova fuori dal raggio d'azione delle armi, suggerendo un corso di azioni più appropriato.

Questo è probabilmente uno degli aspetti migliori di *Harpoon*: il computer si occupa della gestione di tutte le meccaniche più noiose, lasciando la mente del giocatore libera di concentrarsi sulla strategia di gioco. Per esempio, se viene ordinato a un elicottero di pat-



Come potete vedere, il gioco sfrutta bene sia la versione EGA che la versione CGA.

Il vostro collaboratore vi fornirà spesso informazioni e suggerimenti. In questo caso ci sono cattive notizie: una grave avaria ai sistemi d'arma che lascia la nave indifesa.

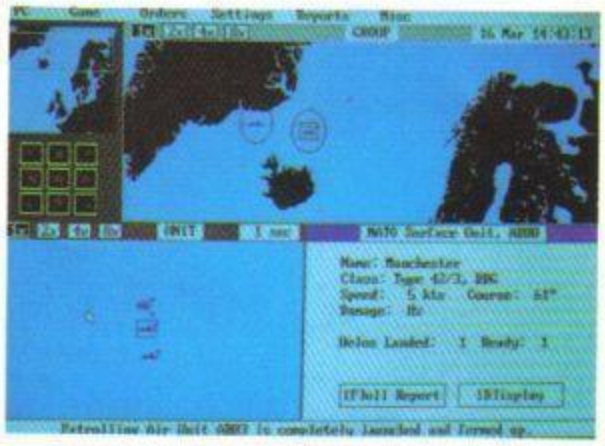
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

La Mappa Strategica mostra il teatro di battaglia.

Le icone sulla Mappa Operazionale mostrano la posizione di tutte le unità conosciute.

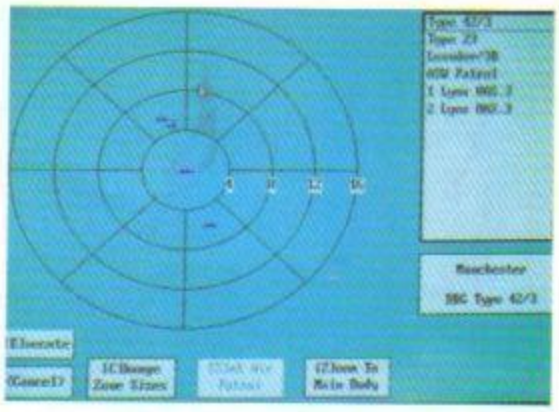
All'inizio il gioco scorre in tempo reale, ma questo può essere compresso per velocizzare la partita.



Il diagramma di situazione riporta tutte le informazioni sul gruppo attualmente selezionato (vostro o nemico).

La Mappa Tattica mostra la posizione di una o più unità su scala ravvicinata. Questa mappa è vitale durante il combattimento.

La linea di comunicazione vi aggiorna su quanto accade. In questo caso siete informati del fatto che un elicottero di ricognizione è appena decollato.



L'editor di formazione permette di modificare lo schieramento delle nostre unità.

tugliare un particolare quadrante a prua della formazione, esso eseguirà la sua missione automaticamente atterrerà quando avrà terminato la propria autonomia, si rifornirà e decollerà nuovamente per continuare la missione, ripetendo questo ciclo sino a che non gli sarà ordinato di interromperlo.

Costruire la formazione di battaglia di una *Task Force* è un compito altrettanto facile, grazie all'editor di formazioni. Questa schermata mostra una serie di cerchi concentrici entro i quali è possibile disporre le unità della flotta nei quadranti assegnati. Fatto questo, occorre solo inserire nel computer la rotta e la velocità della flotta. La possibilità di accelerare lo scorrimento del tempo di gioco riduce notevolmente i tempi morti che separano un avvenimento significativo dall'altro. Quando uno di questi si verifica si viene avvertiti dall'assistente di bordo, ottenendo la possibilità di tornare a giocare in tempo reale.

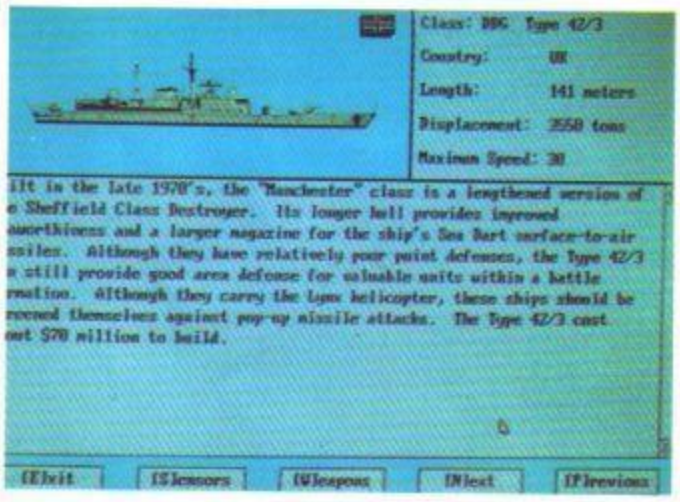
Non occorre giocare a lungo per rendersi conto dell'evoluzione subita dalle battaglie navali dai tempi della Prima Guerra Mondiale. Uno dei tipici errori è quello di puntare a tutta velocità verso il nemico con i missili spianati non appena le tracce delle sue navi appaiono sui radar, nel tentativo di spazzarlo via prima che si renda conto della nostra presenza. Questo, come abbiamo avuto modo di scoprire a nostre spese, è il modo più sbagliato di affrontare una moderna battaglia navale.

L'enfasi oggi non è posta sulla potenza di fuoco, ma sulla segretezza. Un buon comandante dovrebbe tentare di individuare la posizione del nemico senza rivelare la propria. Se questo riesce, le sue navi devono colpire rapidamente e con forza, impedendo alle navi avversarie di rispondere in modo efficace, quindi ritirarsi e proseguire la missione.

Il modo con cui sono gestiti i sistemi di individuazione in *Harpoon* è assolutamente superbo. Le unità nemiche appaiono sulla mappa nella zona centrale dell'area in cui è probabile che esse si trovino, con il margine di errore indicato da un quadrilatero che circonda la loro icona. Non appena viene determinata l'esatta posizione dell'avversario, il fido collaboratore comunicherà le informazioni raccolte e, eventualmente, le caratteristiche specifiche delle unità individuate.

Che siate o meno familiari con le strategie che caratterizzano la moderna guerra sui mari, *Harpoon* è un eccezionale strumento di apprendimento, oltre che una simulazione molto coinvolgente. Il manuale è completo e privo di ambiguità, e nella confezione sono stati aggiunti due fascicoletti di informazioni addizionali: un lungo articolo di Tom Clancy sulla sua esperienza a bordo di due navi da guerra sovietiche e un manuale di tattiche navali scritto dall'autore di *Harpoon*, Larry Bond. Inoltre mentre si gioca esiste la possibilità di richiamare in ogni momento dettagliate schede informative su tutte le unità (e sono veramente tante) presenti nel gioco.

Harpoon è un gioco così completo da garantire, se siete appassionati dell'argomento trattato, mesi e mesi di divertimento e coinvolgimento. Se solo tutti i simulatori fossero come questo...



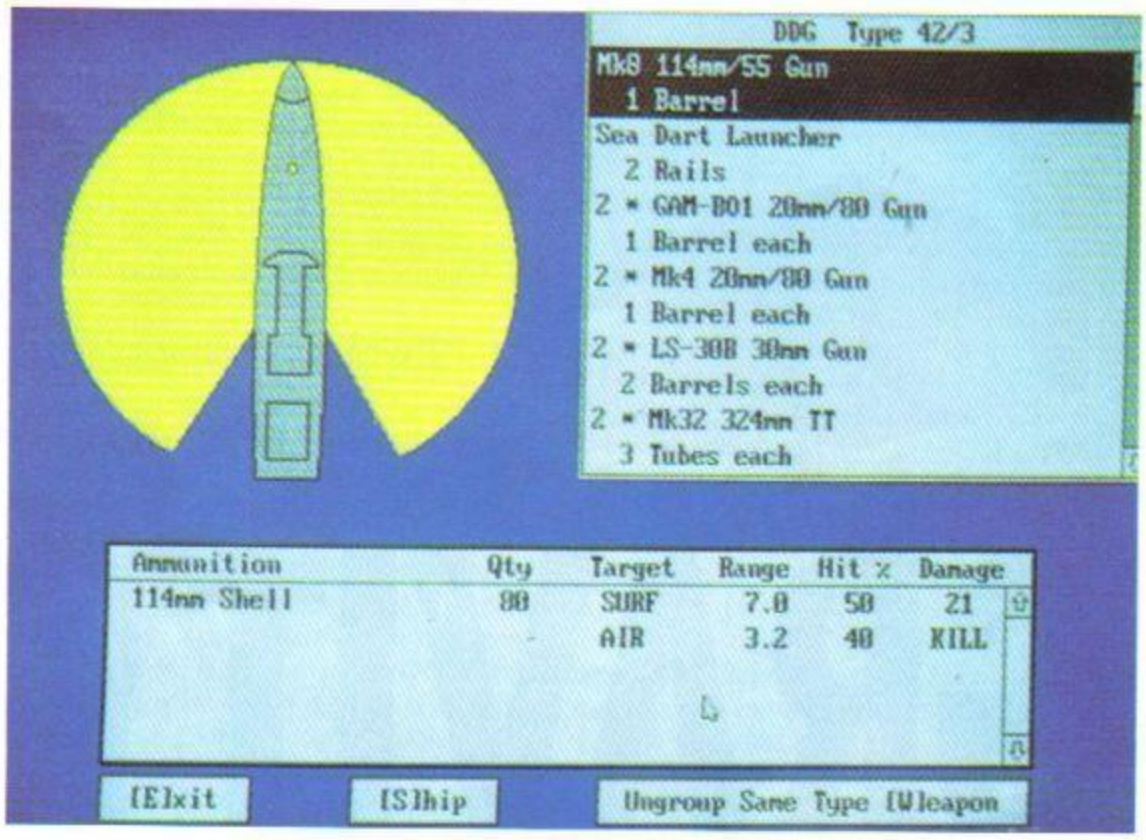
Possono essere richiamate in qualunque momento le schede informative su tutte le unità presenti nel gioco.

IL MIO NOME È BOND... ...LARRY BOND

Larry Bond non è un nome famoso al di fuori della ristretta cerchia degli appassionati di simulazioni tattiche, ma la pubblicazione di *Harpoon* probabilmente cambierà questo stato di cose.

Bond ebbe la prima idea di realizzare una realistica simulazione della guerra sui mari dei nostri giorni nel lontano (!) 1980, e fu allora che nacque la versione "carta, matita e miniature" di *Harpoon*. Essendo Bond un ufficiale della marina fornito di un vasto bagaglio di esperienza sull'argomento, non è difficile spiegare la ragione dell'immediato successo del gioco. Ma Bond si era anche preoccupato di integrare nel suo sistema di gioco la maggiore quantità possibile di dati reali disponibili all'epoca, e in questi dieci anni ha continuato ad aggiungere materiale al gioco man mano che questo diventava disponibile. Tale era il grado di realismo e accuratezza di *Harpoon* che Tom Clancy si servì del gioco come base del suo primo romanzo, il celeberrimo *La Grande Fuga dell'Ottobre Rosso*.

Ora che *Harpoon* è stato convertito in simulazione gestita da computer, la sua accessibilità al grande pubblico è notevolmente più grande. Nella prefazione al manuale di istruzioni Tom Clancy riassume così l'importanza di *Harpoon* nel mondo dei giochi di simulazione: "*Harpoon* è quasi certamente la migliore simulazione navale oggi disponibile al pubblico. Gli unici giochi di guerra in grado di competere con esso in dettaglio e realismo sono coperti da segreto militare...".



È meglio informarsi sui sistemi d'arma a disposizione prima di lanciarsi nella mischia.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Potete adottare il tipo di missile al vostro stile di combattimento (ecco un'altra cosa da sperimentare dopo le prime partite).

Il modello in 3D della vostra astronave mostra le aree danneggiate (utile dopo una dura battaglia).

GLI Alieni sono davvero delle carogne. Mentre l'universo civilizzato è felice e pensa agli affari propri, diverse specie di extraterrestri tramano per rovinare la festa - ed ecco il perché. L'umanità è assillata da un problema: ci sono troppe persone e troppi pochi pianeti adatti alla vita. L'unica soluzione è di dirigersi verso lo spazio alla ricerca di nuovi pianeti da colonizzare e, se non se ne dovessero trovare, crearli ex novo. C'è, naturalmente, una piccola complicazione: prima di creare un nuovo pianeta bisogna trovare una stella attorno alla quale farlo orbitare.

La ricerca potrebbe sembrare non troppo complicata. Dopotutto, l'Universo possiede un numero infinito di stelle, no? In effetti è così, ma supponete che qualche essere sconosciuto sia arrivato da un angolo remoto dell'universo e che questo essere cominci a trasformare le stelle in singolarità (buchi neri per i profani) perché ne ha bisogno per continuare a vivere. Che cosa si ottiene a questo punto? Una gran quantità di buchi neri e un sacco di extraterrestri felici, ma niente più Sole e la fine dell'Homo Sapiens. Siamo sicuri che concorderete nel reputare la situazione non particolarmente felice.

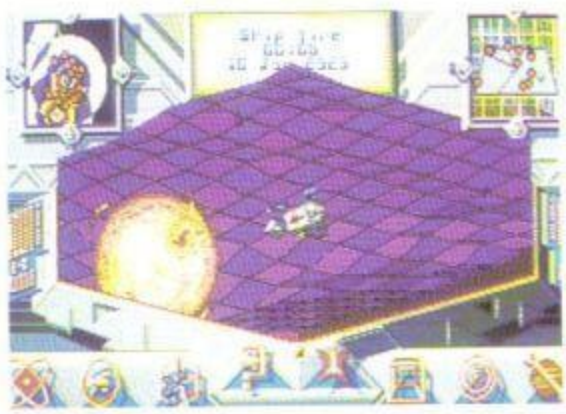
Sfortunatamente,questo è esattamente ciò che accade in *Gravity*. Gli alieni (definiti *Outies* "Esterni") stanno lentamente ma tenacemente trasformando le stelle della galassia in buchi neri. L'unico modo per trattare con questi orribili E.T. è distruggere la loro flotta spaziale, riconvertendo il buco nero del loro sistema in un sole e ricolonizzare nel frattempo i sistemi stellari appena scoperti. Naturalmente, gli alieni tentano sempre di trasformare il nostro sole in un enorme buco nero, quindi non c'è tempo da perdere.

Ironicamente l'umanità ha anche scoperto il modo di servirsi dei buchi neri, come metodo al trasporto veloce attraverso la galassia. Stabilendo la destinazione e lanciandosi in un buco nero, le astronavi sono in grado di emergere da un altro buco nero nel sistema stellare scelto in precedenza. Così, pur rimanendo imperativo evitare che gli alieni formino troppi buchi neri, bisogna mantenerne un paio attivi.

Per salvare la razza umana sono a disposizione sedici astronavi, alle quali si può ordinare di esplorare i sistemi, combattere con le navi degli Esterni, preparare i sistemi per la colonizza-

Il display centrale mostra sia la vostra astronave nello spazio che le linee di forza gravitazionale. Qui nello spazio profondo sono dritte, ma in presenza di corpi celesti si distorcono. A proposito, la distesa di stelle può essere vista solamente su computer da 1 mega!

Le linee di forza distorte si possono vedere chiaramente sul display alternativo.



L'originale gioco strategico dell' IMAGEWORKS ambientato nello spazio e basato sulla fisica moderna.

GRAVITY

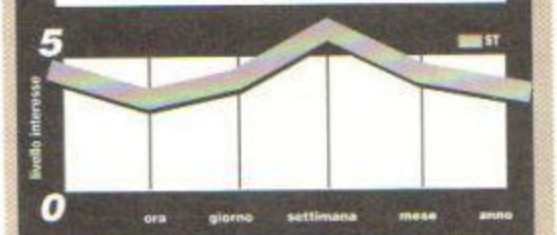
K-VOTO 930

ATARI ST

La grafica crea la maggior parte della strana atmosfera, riuscendo anche a rendere l'idea dei "pozzi" gravitazionali. I menu e le varie schermate sono presentate molto bene, anche se sono un po' lente. Il sonoro è poco presente, se non per qualche effetto e una strana colonna sonora iniziale. La maggior parte dei comandi sono via mouse, tranne che nella fase di pilotaggio delle singole astronavi, per le quali è richiesto un semplice controllo mediante tastiera. Vale sicuramente tutto il suo prezzo.

				K-VOTO
GRAFICA	8	FATTORE QI	8	930
AUDIO	6	FATTORE K	9	

CURVA INTERESSE PREVISTO



Inizialmente sarete impressionati dal numero di cose da fare in *Gravity*. C'è un periodo di apprendimento nel quale si comincia ad abituarsi a tutte le opzioni e al miglior modo di operare. La cosa più piacevole di questo gioco è che l'interesse non si affievolisce presto perché ci sono molte abilità (come, la programmazione delle sonde automatiche) che richiedono progressi continui, tanto da fornire sempre qualcosa di nuovo da fare. Questo gioco può essere definito come il rivale di *Elite* nel campo della longevità.

PIANO DELLE USCITE

ATARI ST	L49000d	USCITO
AMIGA	L49000d	USCITO
PC	in preparazione	
Non sono previste altre versioni		

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

EINSTEIN-MINKOWSKI CHE?

Gravity utilizza una cosa conosciuta come "spazio quadridimensionale di Einstein-Minkowski". Cos'è? Dunque... Come probabilmente sapete, Newton scoprì la gravità quando una mela gli cadde sulla testa. Oltre che essere colpito dalla mela, il vecchio Isacco fu colpito anche da un'idea luminosa: i corpi nello spazio si attraggono l'un l'altro. L'intensità di questa forza, concluse, è proporzionale a massa, densità e velocità di entrambi i corpi interessati. Pur, se in modo semplicistico, il teorema di Newton gettò le basi per la Teoria Generale e quella Speciale della Relatività di Einstein (ora leggermente traballante).

Siamo tutti ben consci delle tre dimensioni dello spazio (dopotutto ci viviamo!): adesso immaginate il tempo come una quarta dimensione che avvolge le altre (qui dovete realmente usare la vostra immaginazione). Supponete di poter creare un soffice ipercubo (cioè un cubo nella quattro dimensioni). Questo cubo rappresenta lo spazio-tempo. Ora immaginate di creare una sfera pesante (che rappresenta un qualsiasi corpo esistente nello spazio-tempo) e di appoggiarla sull'ipercubo; che cosa accade? Nel punto in cui la sfera tocca il cubo, poiché questo è flessibile, la struttura si deformerà.

Supponete ancora di creare e appoggiare una sfera più piccola sull'ipercubo. Sempre che si poggi abbastanza distante dalla sfera più grande, formerà un incavatura nella quale si stabilizzerà. Se invece dovesse cadere nei pressi della sfera maggiore, rotolerebbe giù nella prima buca finendo per scontrare inevitabilmente l'altra palla.

Questo è esattamente ciò che accade nello spazio-tempo: la normale linearità dei campi di forza (che, in questo caso, conosciamo con il nome di "forza di gravità") si deforma in presenza di un qualsiasi corpo. Più massiccio, denso e veloce è il corpo, più le linee di forza si distorcono formando una specie di pozzo quadridimensionale attorno al corpo. Quando due corpi passano all'interno dei rispettivi pozzi quadridimensionali cominciano ad attrarsi vicendevolmente. Ora immaginate un corpo così denso da tendere il tessuto spaziotemporale indefinitamente (formando un pozzo senza fondo):. questo crea una tale distorsione da non permettere neppure ai fotoni (particelle luminose, che ovviamente si muovono alla velocità della luce) di sfuggire. La suddetta manifestazione teorica è quello che comunemente viene chiamato un "Buco Nero". Chiaro no?

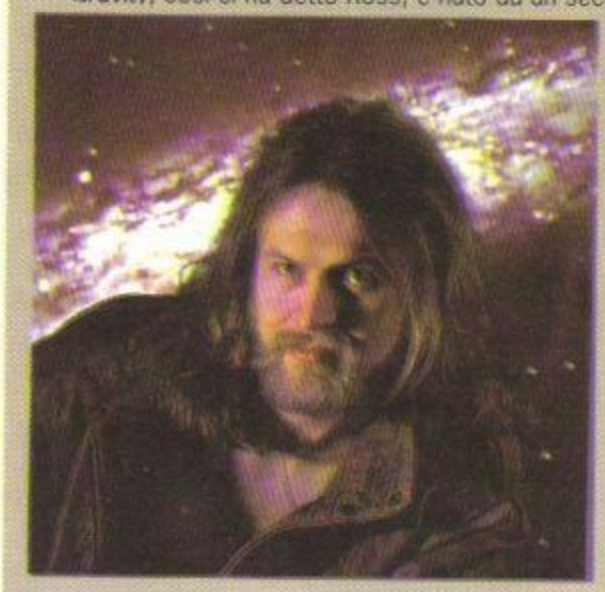
L'INTERESSANTE GOODLEY

Probabilmente fu destino che il programmatore Ross Goodley finisse con l'armeggiare con i microchip, poiché la sua passione per i computer e per i giochi lo ispirò già dai tempi dell'Università a "prendere in prestito" un codice di accesso per il terminale della facoltà (nonostante studiasse Tedesco e Lingue) passando così diverse ore alla tastiera.

Dopo la laurea, Ross fu introdotto nel mondo degli home computer quando un suo amico comprò uno ZX 81. Anche su di una macchina così limitata il talento di Ross per la programmazione fu evidente: fra le altre cose realizzò una versione di *Space Invaders* con un solo K.

Rispondendo a un'inserzione entrò alla Alligata come programmatore, dove iniziò una carriera in sordina. I suoi successi passati includono moltissime conversioni di *Blagger* , *Challenge of the Gobots* per CPC, e *Meltdown* (che rappresenta in un certo senso il precursore di *Gravity*). *Gravity* è il suo primo grande progetto a 16-bit. Quando non si diletta con le istruzioni dell'assembly, Ross pasticcia con palline e cose simili o suona la chitarra.

Gravity, così ci ha detto Ross, è nato da un secolare interesse per la fisica. L'idea dell'universo come un "foglio di gomma" lo ha sempre affascinato, e la sfida nel realizzare questo sistema in tempo reale lo ha stimolato a programmare *Gravity*, che è diventato uno dei giochi più originali degli ultimi tempi.



Ora che *Gravity* è in commercio, Ross sta progettando ulteriori exploit ambientati nell'affascinante universo così creato. Il prossimo gioco, che per il momento si chiama *Drop Soldier*, sarà ambientato su di un pianeta e avrà a che fare con piccole unità da combattimento. Se *Gravity* è un indizio delle sue capacità, ecco un nuovo gioco da aspettare con impazienza.

Nel buco nero: se avete inserito le coordinate correttamente nel cubo, emergerete da un buco nero vicino al sistema stellare prescelto.

La programmazione delle sonde sfrutta una serie di diagrammi di flusso, in modo tale da non dover pensare troppo tecnicamente.

zione o fondare una colonia. La cosa più bella di *Gravity* è la possibilità di fissare il rapporto fra ordini dati direttamente dal Quartier Generale e ordini dati manualmente dal giocatore. Ciò vuol dire che si può giocare *Gravity* interamente come arcade, come gioco strategico o come combinazione personalizzata delle due cose.

Il gioco viene controllato da un bellissimo pannello frontale con il quale si può accedere alle varie funzioni tramite mouse. Poiché la maggior parte delle funzioni è controllata da menu non ci vuole molto tempo per impadronirsi delle funzioni del gioco, anche se per conoscerlo approfonditamente ce ne vorrà molto di più.

La cosa più strana di *Gravity* è il display centrale che mostra le astronavi nello spazio, rappresentato da una griglia che evidenzia la forza gravitazionale di ogni punto. Le maglie si distorcono vicino a pianeti e stelle e si allungano all'infinito in presenza di buchi neri. Ovviamente, se l'astronave del giocatore cade in una area di distorsione bisogna combattere contro l'attrazione gravitazionale per riuscire a fuggire. Ciò significa che si deve costantemente regolare la rotta dell'astronave per controbilanciare gli effetti della gravità, ma è possibile - con qualche attenta manovra - mantenere un'orbita stabile attorno a un pianeta o a una stella.

Per ogni missione compiuta, si accumulano crediti che possono essere utilizzati per migliorare le astronavi o per comprare oggetti che permettono di plasmare i pianeti incontrati. La strategia iniziale dovrebbe essere rivolta al completamento di missioni per accumulare un equipaggiamento tale da permettere una pianificazione a lungo termine.

Gravity è uno dei giochi più strani degli ultimi tempi. Il suo raggio d'azione è molto vasto (la possibilità di disporre di sonde automatiche, per esempio, ne aumenta la flessibilità). Indubbiamente il gioco non interesserà i fanatici dal grilletto facile, ma per chi ama i giochi coinvolgenti che stimolano la materia grigia *Gravity* è il massimo!

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

BUDOKAN

PC- *È meglio chiedere consigli al maestro prima di avventurarsi nei combattimenti*

L'ELECTRONIC ARTS dimostra

che la via della perfezione è lunga e difficile...

IL Budokan fu costruito per le Olimpiadi di Tokio del 1964, e da allora è edificio, simile a un enorme tempio buddista, ospita ogni anno un omonimo campionato che vede coinvolti i maggiori esperti di arti marziali provenienti da tutto il mondo.

Avendo deciso che Bruce Lee non è nessuno al vostro confronto e che il trofeo del *Budokan* starebbe proprio bene sul vostro caminetto, vi recate al *Tobiko-Ryo Dojo*, una scuola (o *Dojo*) dove vi verranno insegnati i segreti del *Karate*, del *Bo* (un'asta di due metri), del *Kendo* (scherma) e dei *Nunchaku* (i due bastoni collegati con una catena).

Dal cortile principale potete decidere di esercitarvi in una delle quattro arti marziali, affrontando gli altri allievi nell'apposita palestra, o recarvi al cospetto del *Tobiko-Sensei*, il padre spirituale della scuola. Gli allenamenti veri e propri si svolgono in quattro palazzi separati, corrispondenti alle quattro diverse Arti.

Ogni edificio offre la possibilità di addestrarsi da soli (*Jiyu-renshu*) o con un altro studente (*Kumite*): la prima opzione consente di imparare le combinazioni di comandi relativi ad ogni mossa; i programmatori sono riusciti a sviluppare un sistema di gioco davvero intelligente e pratico, anche se un po' complicato per chi si aspetta un picchiaduro simile a *IK+*. Anche se la visualizzazione dell'incontro è quella classica, con i due avversari di profilo, il sistema di combattimento è stato notevolmente migliorato; il principio su cui si basa è quello delle "mosse preparatorie" che aumentano le possibilità a circa 30 azioni per ogni disciplina. Ad esempio, per sferrare un calcio rotante alto bisogna muovere il joystick a destra, tenere premuto il pulsante di fuoco e spostarsi sulla diagonale a sinistra alta; non è una tecnica particolarmente immediata per cui, prima di riuscire a muoversi come si vorrebbe bisogna fare parecchio esercizio.

La velocità di una mossa dipende dal grado di stanchezza dell'atleta, mentre l'efficacia è in relazione alla lunghezza della barra del *ki* (o "energia dello spirito interiore"), così un complesso attacco lanciato con un *ki* basso danneggerà l'avversario molto di meno di un semplice pugno dal *ki* abbastanza alto.

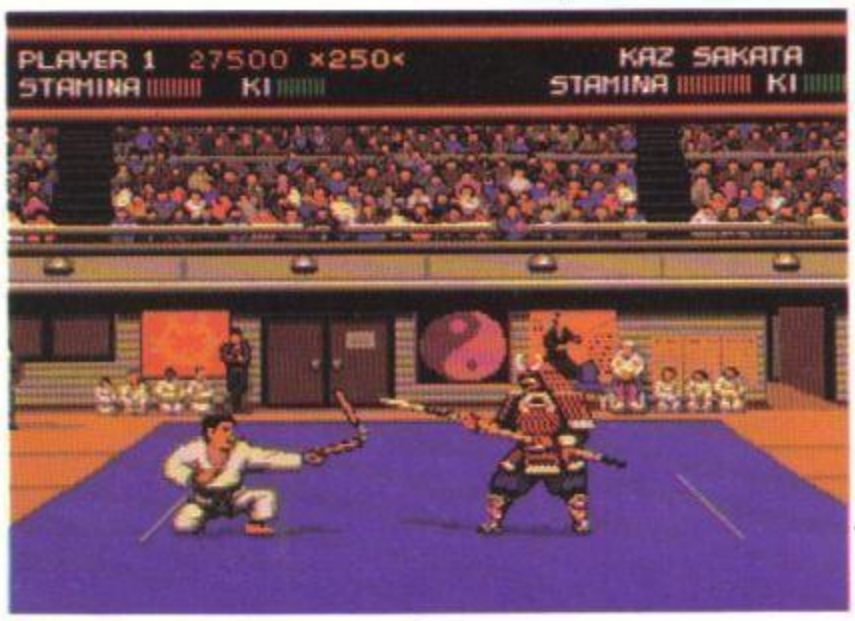
Il *Kumite* può avere tre livelli di difficoltà: a fine seduta viene comunicato un giudizio pieno di informazioni utili. Il verdetto spiega perché avete vinto o perso, se è stata utilizzata troppo spesso la stessa mossa, se è stato impiegato efficacemente il *ki*, ecc.

Tuttavia non conviene prepararsi in una sola disciplina perché al *Budokan* partecipano avversari "specializzati" in parecchie arti diverse, (fra cui alcune non insegnate nel *dojo*).

Il passo successivo verso il *Budokan* sono i combattimenti con gli altri allievi del *dojo*. Attenzione, perché, mentre gli istruttori diminuivano l'intensità degli attacchi se vi vedevano in difficoltà, questi avversari cercheranno solo di battervi il più rapidamente possibile. In questa fase è possibile sfidare un amico, oltre che scegliere le tecniche di entrambi i combattenti per vedere come ve la cavate in scontri "eterogenei" (*bo* contro *nunchaku*, ad esempio).

Una volta che avrete imparato a usare le mosse volute, focalizzando un buon livello di *ki* senza intrecciarvi le dita con il joystick, potrete pensare seriamente di partecipare al campionato e vincere almeno i primi incontri. In effetti fra il *Budokan* e gli allenamenti nel *dojo* c'è un enorme salto di difficoltà: fin dal primo avversario ci si rende conto che non è poi molto semplice vincere il campionato; il vostro sfidante usa combinazioni di più mosse, si accorge se utilizzate spesso un determinato attacco e cerca di sfruttare i vostri punti deboli. A rendere ancora più lontano il traguardo finale, è possibile scegliere ogni tecnica solo per quattro volte; inoltre se si viene sconfitti tre volte di fila dallo stesso avversario, si torna a combattere con quello precedente.

Budokan rappresenta lo stato dell'arte in fatto di picchiaduro/ simulatore di arti marziali, e se ne state cercando uno che sia allo stesso tempo un arcade e una simulazione, questo è ciò che fa per voi.



Amiga - Sembrava più semplice in palestra

PIANO DELLE USCITE

PC	L49000d	USCITO
AMIGA	L49000d	USCITO
C64/128	prezzo nc	POSSIBILE

AMIGA

Il gioco ha senza dubbio una buona resa grafica, sia per la velocità, sia per la fluidità (in media ogni mossa è formata da 7 fotogrammi). Il sonoro non è da meno, con gli effetti sonori digitalizzati e alcune musichette orientaleggianti curati da Rob Hubbard. L'accesso al disco rappresenta un grosso problema: se possedete almeno un mega, i caricamenti sono lunghetti ma abbastanza rari; altrimenti sarete costretti a lunghe pause di "meditazione" tra un combattimento e l'altro.

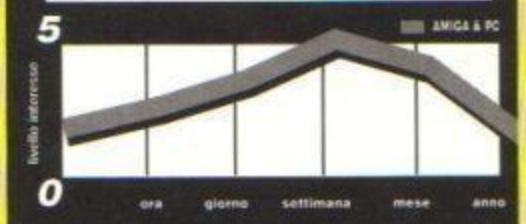
				K-VOTO
GRAFICA	8	FATTORE QI	7	870
AUDIO	7	FATTORE K	8	

PC

Incredibile! La versione per PC di Budokan è più bella di quella per Amiga! La struttura di gioco è identica, la rapidità delle animazioni anche, la giocabilità pure... ma dove stanno le differenze? I personaggi di Budokan per PC sono leggermente più grandi che non su Amiga, e questa piccola differenza rende i combattimenti molto più spettacolari. Per ogni altra caratteristica valgono i commenti fatti per la versione Amiga.

				K-VOTO
GRAFICA	8	FATTORE QI	7	890
AUDIO	7	FATTORE K	8	

CURVA INTERESSE PREVISTO



Budokan è il primo picchiaduro con elementi degni di una vera simulazione: la difficoltà cresce gradatamente e, come dice il manuale, "superato un ostacolo ne troverete un altro ad attendervi". A proposito di manuale, la confezione di *Budokan* ne contiene uno doppiamente formidabile: innanzitutto è - udite udite - tradotto in un italiano davvero buono, inoltre racchiude tutte le notizie e le informazioni necessarie a completare il gioco, compreso qualche suggerimento tra le righe che capirete solo al momento opportuno.

Budokan è sicuramente raccomandato a tutti, anche se non amanti del genere, nonostante il complesso sistema di controllo richieda una buona dose di esercizio. Il vero divertimento comincia solo dopo aver imparato a padroneggiare la vasta gamma di mosse, e questo toglie un po' di immediatezza alla giocabilità, scoraggiando il giocatore in cerca di azione.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MIDWINTER

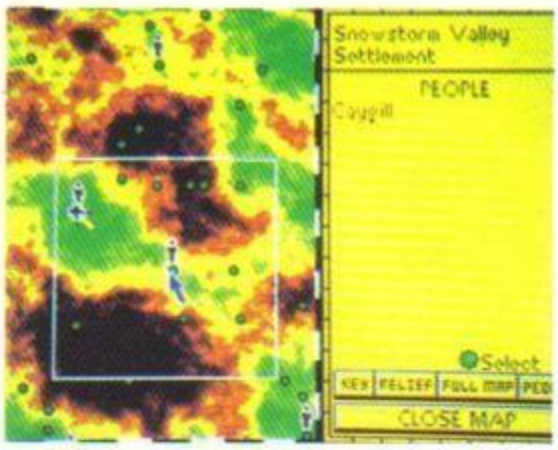
Il megagioco di Mike Singleton arriva finalmente nei negozi targato MICROPROSE...

FINALMENTE siamo riusciti a mettere le mani su una copia definitiva di *Midwinter* (di cui abbiamo dato una approfondita anteprima sul numero di gennaio). Potreste avere già letto delle recensioni su altre riviste, ma sicuramente erano state fatte su copie di pre-produzione inviate ad ogni redazione. Questa è la prima recensione fatta dopo averlo giocato a lungo... che secondo noi è il modo migliore di conoscere un programma.

La confezione contiene un quintale di documentazione assortita: un lunghissimo manuale, un breve "riassunto dei comandi", una mappa e un taccuino di mini-mappe che possono essere impiegate per pianificare le missioni. Dopo molti fallimenti, abbiamo scoperto che questo non è il genere di gioco che si può affrontare senza aver letto almeno mezzo manuale.

La cosa buona, comunque, è che poi la partita scorre via senza problemi. Lo scopo del gioco è di prevenire un invasione dell'isola di Midwinter da parte delle forze di Master, reclutando uomini nella Peace Force e combinando diversi attacchi diretti (con fucili, missili, granate, ecc.) con una gestione strategica delle proprie risorse di mezzi e uomini.

La prima cosa da farsi è controllare la mappa (si comincia in un punto differente ad ogni partita, anche se alcune installazioni rimangono fisse). Dov'è il più vicino garage in cui trovare una motoslitta (più veloce degli sci)? Dove si trova la più vicina recluta potenziale? E dov'è andato a finire Kristiansen (che può reclutare immediatamente altri quattro uomini via radio, sempre che ne trovi una)? I più pigri continueranno a reinizializzare sino a quando non si troveranno in una locazione adiacente ad un garage, preferibilmente nel centro dell'isola.



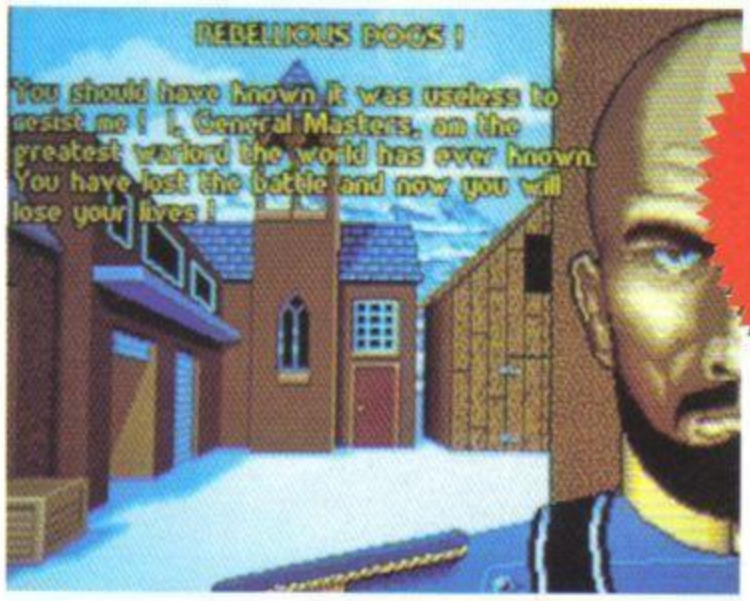
Dovrete usare spesso la mappa per pianificare l'azione. Muovendo la freccia su una struttura richiamate le informazioni relative nella finestra a destra. Abbiamo appena cominciato e già abbiamo trovato la prima recluta potenziale.

Da quel momento in avanti, si tratta di muovere le truppe nella maniera più efficiente (si stancano e si feriscono piuttosto facilmente), bilanciando la distruzione delle risorse (per non lasciarle al nemico) con la necessità di sfruttarle. Lo schema di gioco è reso più semplice dalla facilità con cui vengono liberati gli uomini fatti prigionieri (facendo esplodere la prigione) e dal fatto che i feriti vengono automaticamente "salvati" e portati al villaggio più vicino.

Combinate questi vantaggi con il fatto che all'inizio del gioco i nemici hanno già conquistato buona parte della zona sud-orientale dell'isola e otterrete una situazione in cui è importantissimo agire rapidamente. A differenza di alcuni giochi molto complessi, *Midwinter* è avvantaggiato dal fatto che - sebbene vi sia bisogno di leggere il manuale per ottenere le informazioni utili al gioco - i comandi veri e propri si imparano rapidamente. Si può usare il mouse, il joystick o la tastiera - il manuale raccomanda il mouse, ma noi abbiamo trovato il joystick ideale per le sequenze sugli sci e sulle motoslitte.

Sciare all'inizio sembra facile, perché Stark è molto in gamba. È facile che gli altri personaggi finiscano rotoloni, perdendo un sacco di tempo.

Il precedente successo di Singleton, *Lords of Midnight*, ottenne un grande successo per la sua giocabilità - mai raggiunta dagli altri giochi della saga di Midnight. È bello poter dire che *Midwinter* è giocabile quanto *LOM* e ancora più interessante. L'unico difetto è lo scenario non sufficientemente dettagliato (ma del resto l'isola è coperta di neve...), ma il tempo dedicato alla pianificazione strategica è di gran lunga superiore a quello del gioco precedente. Peccato anche che lo schermo della mappa richieda un accesso al disco, visto che bisogna usarlo spesso. Eccettuati questi piccoli difetti, si tratta di un sicuro successo. Aspettatevi una guida completa al gioco molto presto.



L'unico modo di ricominciare è arrendersi. Il premio: questa schermata e gli effetti sonori di un plotone d'esecuzione in lontananza.

K-VOTO 948

PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	L69000d	USCITO
AMIGA	prezzo nc	in preparazione
PC	prezzo nc	in preparazione

Non sono previste altre versioni

CURVA INTERESSE PREVISTO

Le sensazioni iniziali sono ottime - la confezione è ottima e la documentazione interessante.

C'è una curva d'apprendimento molto lunga - almeno un giorno per i migliori giocatori - ma il bello di *Midwinter* è che lo potete giocare subito e fare immediatamente dei progressi significativi. A differenza di altri giochi di questo genere, non esiste quella fase tipica in cui si viene scoraggiati dalla difficoltà eccessiva.

Ci sono tre modi diversi di giocare (che determinano la violenza degli attacchi nemici), che costituiscono in pratica diversi livelli di difficoltà. L'unico problema è che se lo finirete al livello più facile è improbabile che vogliate ritentare a quello superiore, visto che la strategia rimane la stessa. Comunque, questo ne aumenta l'interesse a lungo termine. La discussione è comunque solo teorica: è improbabile che lo finirete rapidamente, e VORRETE portarlo a termine - potete starne certi!

ATARI ST

Due dischi, ma non c'è bisogno di sostituirli in continuazione. Meno male! Il sonoro è un po deludente - ci sono solo clangori metallici e il rumore delle lamine degli sci sulla neve. Era un gioco cui non avrebbe fatto male un po di musica d'atmosfera... Dopo tutte le foto che vi abbiamo mostrato la grafica vi sarà famigliare - simapatica e funzionale, ma niente di sconvolgente.

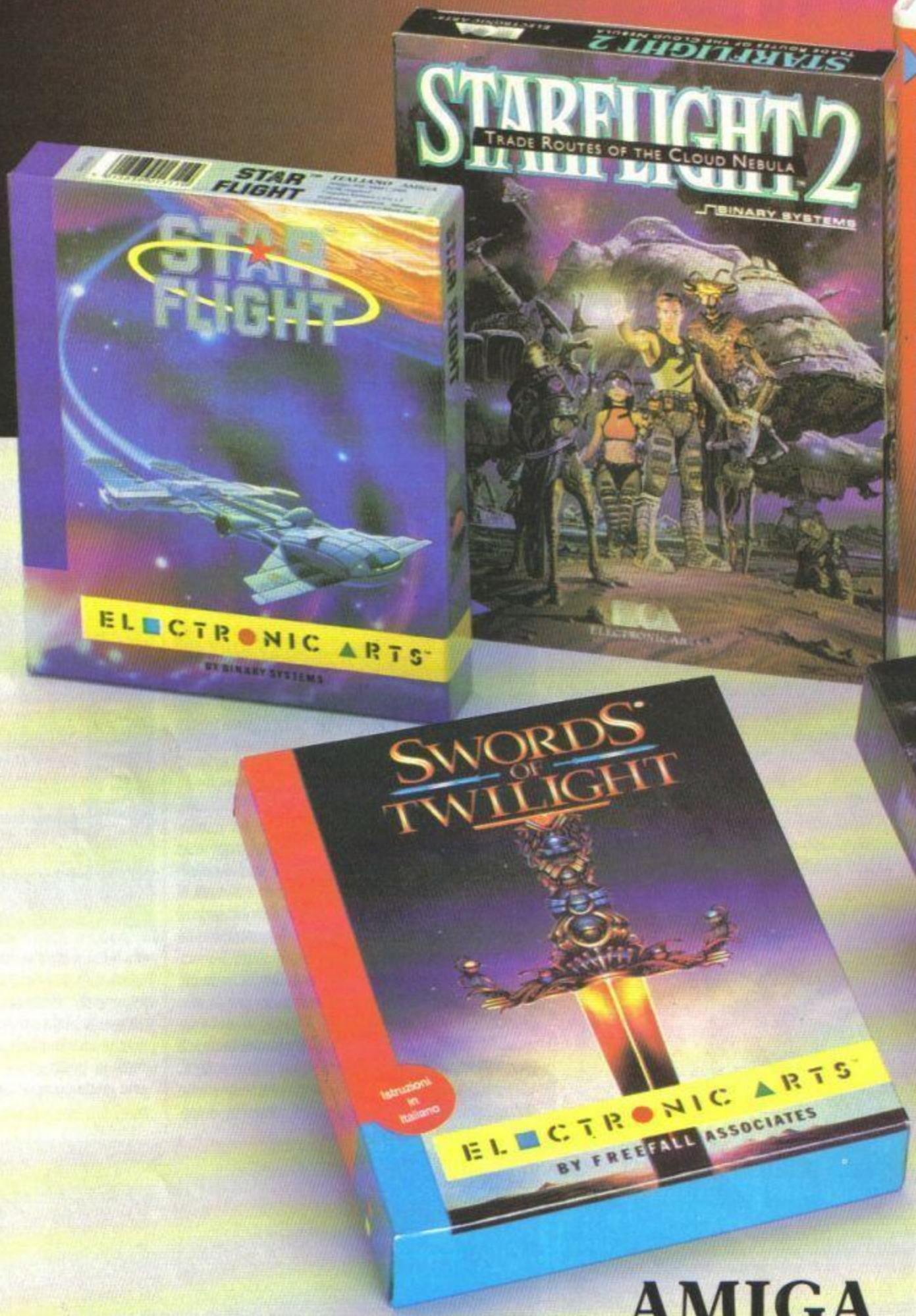
GRAFICA	8	FATTORE QI	9	K-VOTO 948
AUDIO	4	FATTORE K	7	

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SPACE &



AMIGA C.

Software from

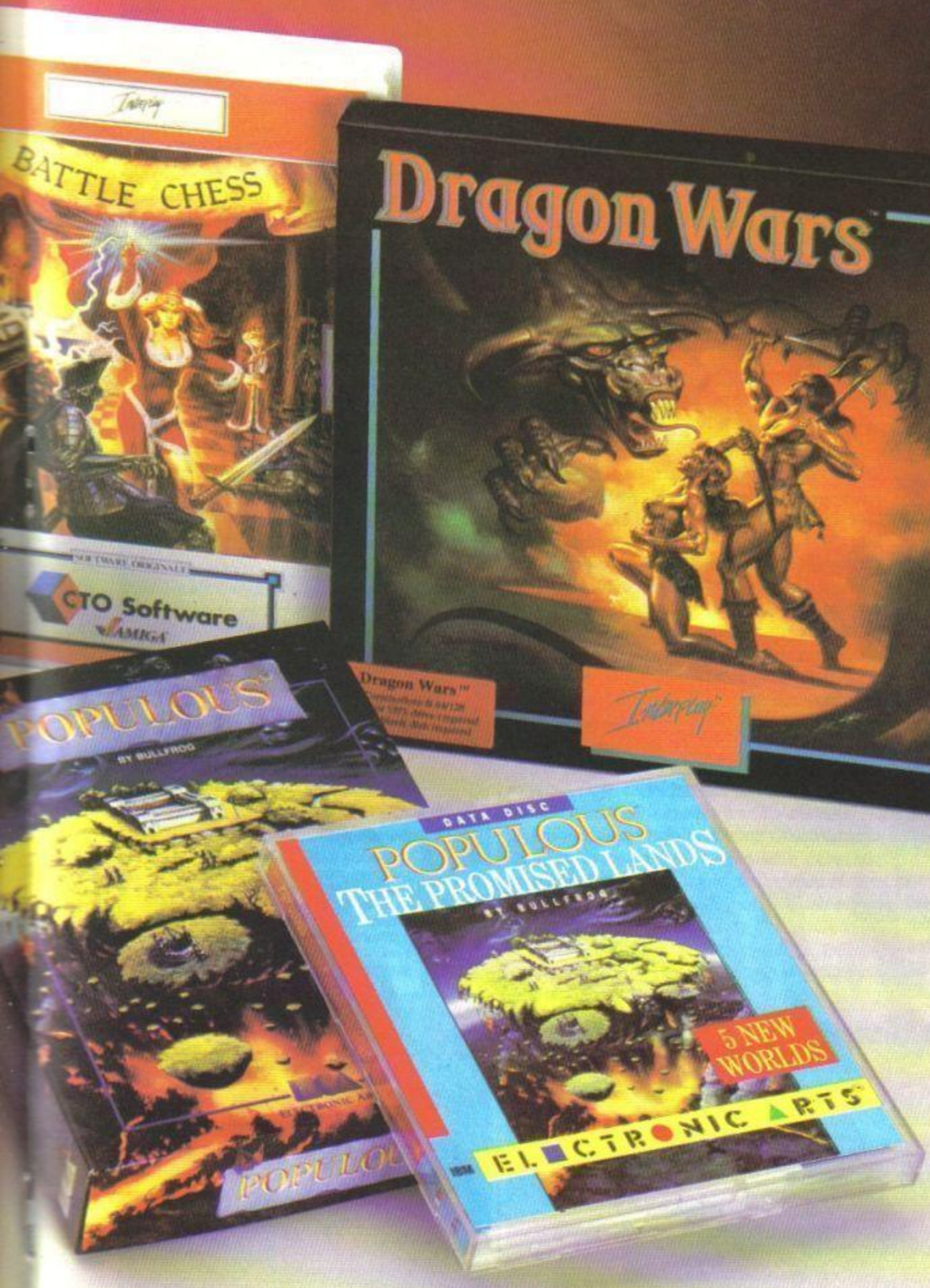
ELECTRONIC ARTS®

Distribu
esclus
C.T.
Via Piemonte
40069 Zola Pred
Tel. (051) 753135
Fax (051) 753415

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

FANTASY



64 IBM PC

ribuzione
clusiva
TO.
(Bo)

Interplay

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TV SPORTS BASKETBALL

Il vero amante della simulazione sportiva lo stava aspettando da molto tempo. Con il primo gioco della serie sportiva della Cinemaware anche il meno avvezzo al football americano era rimasto coinvolto dalla qualità della simulazione, dalla quantità di particolari e dall'alta giocabilità. Ora, visto che la pallacanestro è tra i primi sport italiani è presto spiegata l'attesa per questa simulazione. Finalmente si potranno mettere in pratica gli insegnamenti di Dan Peterson nelle sue telecronache e provare l'ebrezza di guidare una squadra NBA dalla regular season. Ma *TV Sports Basketball* riuscirà a soddisfarre l'attesa di tanti esperti di pallacanestro?

Inizialmente avete a disposizione le solite opzioni: possibilità di sfidare il computer con un amico oppure di fare una partita secca contro il computer o un altro giocatore e naturalmente di partecipare a un campionato. Rispetto a *TV Sports Football* manca l'opzione di allenamento e presto vedremo il perché.

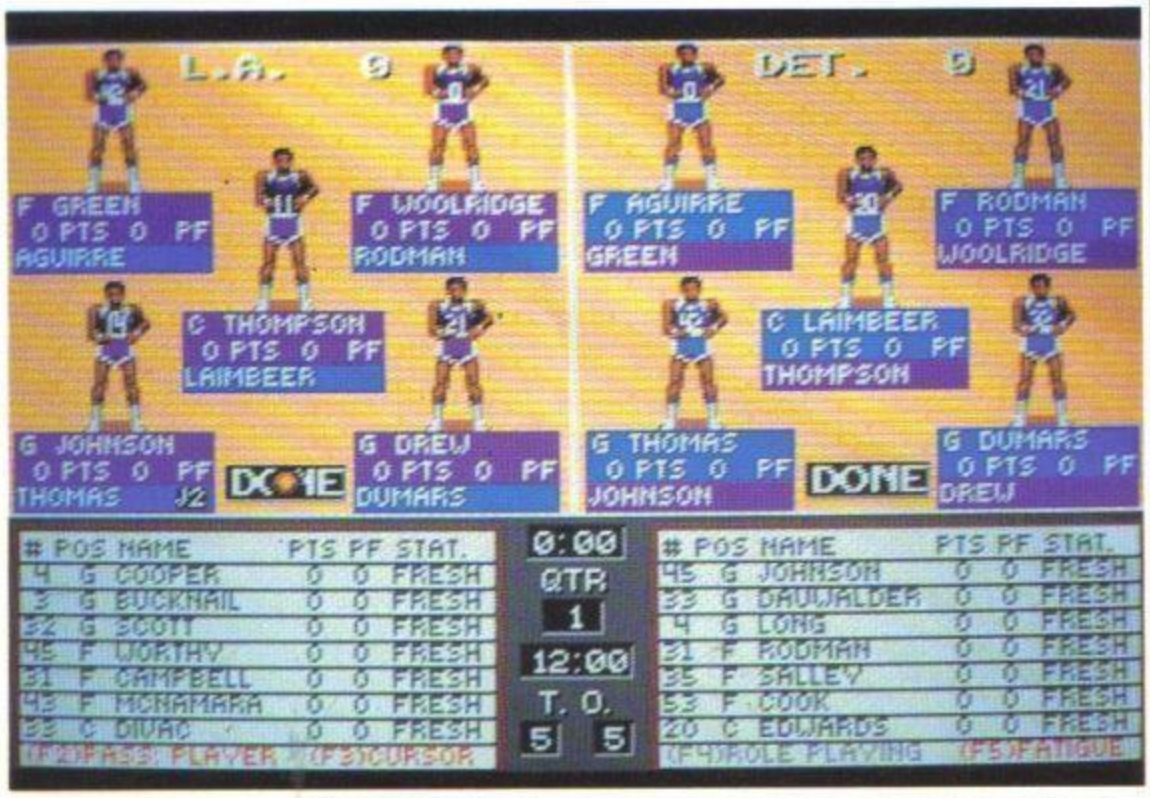
All'inizio è possibile decidere di quanti giocatori è composta la squadra e la durata di ogni quarto. Tutte le partite sono giocate secondo le regole NBA: tempi di 4 quarti, 10 secondi per portare la palla nella metà campo avversaria, 24 secondi per tirare, infrazioni di passi, 3 secondi nell'area, 5 secondi per passare la palla appena si è smesso di palleggiare, uscita per sei falli (quando un quarto ha una durata di 12 minuti).

La possibilità di partecipare a un campionato è sicuramente la caratteristica più allettante di *TV Sports Basketball*. Le squadre "iscritte" al torneo sono 28 e c'è la possibilità di farle controllare da altrettanti giocatori. Gli incontri sono introdotte dal solito telecronista

La CINEMAWARE vi fa concorrere per il titolo NBA con la sua spettacolare concezione della pallacanestro su computer.

che presenta le squadre e la partita. Ogni squadra può essere modificata inserendo i nomi dei giocatori e la loro attitudine. In base alla "scelta" gli viene assegnato un punteggio/abilità che deve essere distribuito tra i parametri che determinano velocità, passaggi, difesa, rimbalzi, velocità ed elevazione. Per esempio la prima scelta avrà 32 punti a disposizione che saranno distribuiti a seconda del ruolo. Se preferite avere una guardia come 1ª scelta vi conviene tenere alti la velocità, l'elevazione e il tiro. I punti abilità partono da 32 fino a 20. I giocatori a disposizione di ogni squadra sono 5 guardie, 5 ali e due centri, più l'allenatore.

Quando c'è una rimessa dal fondo si può chiedere un cambio mentre quando si ha il possesso della palla si può chiedere un time out. In questa fase si può verificare lo stato di forma dei giocatori, fare i cambi, modificare le marcature e la posizione dei giocatori sul parquet. Inoltre ci sono 4 opzioni per variare il controllo dei giocatori, inserire un cursore che aiuta nel capire se il giocatore è libero o marcato, si può farsi aiutare dal computer nei passaggi oppure controllare un solo giocatore e lasciare gli altri muoversi e agire secondo schemi già determinati. Proprio la mancanza di schemi come in *TV Sports Football* è un po' il limite di *TV Sports Basketball*. Tutto sembra molto casuale, niente dai e vai, back door, difesa 1-3-1 e via dicendo. Anche il riuscire a infilare la retina non sembra dovuto a una particolare abilità. Ecco spiegato l'assenza dell'opzione di allenamento. Un vero peccato perché partecipare a un campionato completo è veramente entusiasmante e l'atmosfera creata dal programma è praticamente perfetta.



Sarà ancora la sfida per il titolo NBA 89-90? Nello schermo del time out potete modificare il quintetto base: tenere James Worthy in panchina però è un vero delitto.

PIANO DELLE USCITE

ATARI ST	prezzo nc	IMMINENTE
AMIGA	L 49000d	USCITO
PC	prezzo nc	IMMINENTE
C64/128	prezzo nc	POSSIBILE

Non sono previste altre versioni

AMIGA

Lo standard del gioco è di buoni livelli. I giocatori sono muscolosi e ben disegnati e l'animazione è resa bene. La strategia del gioco lascia un po' a desiderare e se vi aspettavate un livello di coinvolgimento "tecnico" come quello di *TVSFootball* ne rimarrete delusi. Tutto sommato il gioco si salva per il suo contorno e non tanto per le partite vere e proprie.

				K-VOTO
GRAFICA	8	FATTORE QI	7	821
AUDIO	7	FATTORE K	8	

CURVA INTERESSE PREVISTO

Sinceramente mi aspettavo di più. Rispetto al football il livello di simulazione è meno "interattivo. Gli schemi di gioco sono abbastanza limitati e l'influenza dei vari fattori sulla partita non sono poi così determinanti. L'importante è tenere i giocatori sempre in forma, non fare tirare da tre punti un centro oppure lasciare libero un giocatore per riuscire a competere con qualsiasi squadra. Con un intervento così limitato è abbastanza casuale la possibilità di modificare l'andamento di una partita. Per esempio difese aggressive o la possibilità del fallo sistematico non sono contemplati mentre gli schemi d'attacco sono molto limitati ed è difficile liberare un giocatore sotto canestro. Il dai e vai, per esempio, sembra essere stato rimosso dai fondamentali del basket.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Ora lo vedi, ora non lo vedi più. La leva ha prosciugato il laghetto rivelando una rampa di scale che scendono verso...?

PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	L29000d	USCITO
AMIGA	L29000d	USCITO
SPECTRUM	L18000c	IMMINENTE
C64/128	L18000c - L18000d	USCITO
AMSTRAD	L18000c	IMMINENTE
PC	L29000d	IMMINENTE

CURVA INTERESSE PREVISTO

Esplorare il mondo di *Castle Master* è divertentissimo, ma il massimo dal gioco lo otterrete quando inizierete a stendere una mappa. L'interesse sarà alto fino alla prima crisi (leggi: problema irrisolvibile). A questo punto la cosa diventa frustrante, almeno fino a quando non sarete illuminati dalla soluzione. Naturalmente se risolvete il gioco potete rigiocarlo da capo interpretando l'altro personaggio o visitando luoghi dove non eravate ancora stati. Fatto questo, è probabile che *Castle Master* sia maturo per lo scaffale.

ATARI ST

Il sistema Freescape sembra diventare più rapido e fluido a ogni nuovo titolo. Il gioco può essere controllato da una combinazione di mouse, joystick e tastiera. Il sonoro è limitato ad alcuni effetti essenziali ma la grafica è, ovviamente, superlativa.

GRAFICA	9	FATTORE QI	8	K-VOTO 835
AUDIO	6	FATTORE K	7	

CASTLE MASTER

FREESCAPE, il sistema creato dalla Incentive per generare paesaggi e oggetti con una grafica a poligoni pieni ha due anni di vita sulle spalle, e ha già fornito le basi per tre superbi giochi: *Driller*, *Total Eclipse* e *Darkside*. Ora la Incentive si è alleata con la Domark e ha pubblicato il quarto gioco della serie, *Castle Master*: il risultato è un prodotto degno dei suoi predecessori.

Sembra che su una particolare collina convergano le linee di potere di tutto il mondo, e che sia proprio su quella collina che il potente Signore dei Vecchi Tempi, Magister, abbia messo su bottega. Convinto del fatto che gli uomini sono così stupidi da non rappresentare un problema, il vecchio Magister decide di schiacciare un pisolino per un paio di secoli: al risveglio scopre non solo che tutti i suoi poteri si sono dissipati, ma anche che gli uomini si sono fatti molto più furbi di un tempo. Gli abitanti della zona scacciano Magister dal castello che ora sorge sulla collina e gli fanno passare alcuni brutti momenti. O almeno, riescono a farlo fino al momento in cui il vecchio mago riesce a riottenere i suoi poteri, trasformando il grosso degli avversari in spiriti maligni.

L'immagine del cortile mostra le potenzialità del sistema Freescape.

A quanto si dice, il vostro nobile gemello è stato catturato e incatenato da qualche parte nel castello. Tocca quindi a voi fare irruzione nella cupa dimora e salvare il prigioniero, picchiando durante l'operazione tutti gli spiriti maligni che vi vengono a tiro.

A differenza di *Driller* e *Darkside*, che erano giochi di piccole dimensioni la cui enfasi era posta sulla risoluzione di enigmi, *Total Eclipse* e *Castle Master* sono soprattutto giochi di esplorazione, nonostante sia comunque richiesto un notevole quantitativo di materia grigia. In *Castle Master* gran parte del divertimento deriva dall'andarsene in giro ad esplorare abbassando tutte le leve e gli interruttori che capitano a tiro. Volendo fare un serio tentativo di risolvere il gioco, però, è necessaria una mappa dettagliata, ottenibile solo con una esplorazione metodica del castello.

Si può scegliere se correre o camminare, così che attraversare lunghi corridoi non porti via mezza giornata. Un'opzione permette di muoversi strisciando - molto utile per guardare sotto i tavoli o altri mobili. Una schermata statistica informa sui progressi fatti e sulle chiavi raccolte.

Per accedere in particolari luoghi del castello sono necessarie delle chiavi, e questa è una delle ragioni che spingono ad esplorare ogni stanza meticolosamente. Oltre alle chiavi nel castello si possono trovare dei pentacoli: questi sono indispensabili per accedere alla Cripta dei Pentacoli, in una delle torri del castello.

Un gran numero dei problemi in *Castle Master* richiede discrete quantità di ingegno per essere risolto, ma sparse per tutto il castello si trovano delle iscrizioni con indizi criptici che dovrebbero aiutare nel compito. Come in *Total Eclipse*, gli enigmi da risolvere non sono l'unica preoccupazione: bisogna mantenere alto il livello di energia rosicchiando le forme di formaggio che si trovano di tanto in tanto (niente topi in questo castello!). Inoltre si hanno a disposizione un paio di pozioni che possono essere ingerite con effetti variabili.

La prima cosa che colpisce in *Castle Master* è l'attenzione per i dettagli. Ad esempio, provate a passare la mano sopra a una delle torce infisse nel muro! È possibile compiere molte azioni, anche se non sono fondamentali per la risoluzione del gioco, e questo contribuisce a creare l'atmosfera e il divertimento nell'esplorazione.

Un'altra pennellata graziosa è l'approccio assolutamente non maschilista: è possibile scegliere se interpretare un principe o una principessa (con il personaggio non selezionato nel ruolo del prigioniero), e la scelta non influenza minimamente lo svilupparsi del gioco.

La INCENTIVE e la DOMARK hanno creato un altro mondo tridimensionale da esplorare.

Come in tutti i giochi della serie Freescape, *Castle Master* emana una sensazione di vacuità. Le stanze e gli oggetti generati dal sistema sono freddamente "computeristici" con le loro sagome spigolose e prive di curve e rotondità. Nonostante questo fatto, *Castle Master* è un gioco molto divertente che farà gola a tutti coloro che amano la soddisfazione proveniente dallo scoprire improvvisamente la soluzione di un enigma che ci perseguita da giorni e giorni. Complessivamente, un titolo che entra degnamente a fare parte della serie Freescape.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

EUROPEAN SPACE SIMULATOR

La COKTEL VISION decolla verso il futuro

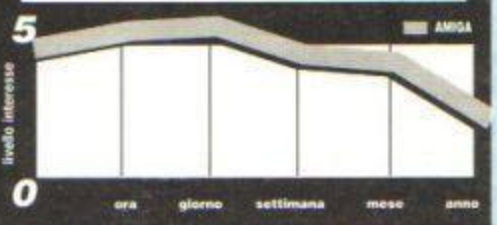
PIANO DELLE USCITE		
PC	L69000d	USCITO
AMIGA	L69000d	USCITO
C64/128	nc	IMMINENTE

AMIGA

La grafica tridimensionale è molto buona e suggestiva, soprattutto nelle schermate quando svolgete attività extraveicolare. Il sonoro è quasi nullo, ma i pochi effetti sono ben realizzati. Un gioco per gli amanti del futuro e della simulazione, non per coloro che dello spazio hanno una visione "grillettesca".

				K-VOTO
GRAFICA	8	FATTORE QI	7	842
AUDIO	6	FATTORE K	7	

CURVA INTERESSE PREVISTO



Come in tutte le simulazioni, prendere confidenza con i comandi del mezzo e il paesaggio simulato richiede qualche tempo: in questo caso è necessario misurarsi anche con un aspetto gestionale non indifferente. Una volta completata con successo qualche missione, il gioco comincia ad ingranare e a rivelare le sue potenzialità. Purtroppo la scarsa differenza tra le diverse missioni tronca prematuramente la longevità di un programma che con un minimo di varietà in più avrebbe potuto diventare un classico alla *Millennium* 2.2. E naturalmente, una volta completata la prima stazione spaziale il vostro interesse scemerà ulteriormente.

SEMBRA ormai certo che il futuro dell'esplorazione spaziale graviterà attorno a due elementi principali: stazioni orbitanti fuori dall'atmosfera terrestre e Space Shuttle. Saranno questi ultimi a portare nello spazio il materiale necessario alla costruzione della base, collegandola alle installazioni a terra una volta che questa sarà completata. Con queste premesse, non c'è da meravigliarsi se sempre più nazioni inseriscono nei loro progetti spaziali a breve o lunga scadenza la costruzione di una Spoletta Spaziale. Gli americani già ce l'hanno, i russi quasi, e gli europei?

E.S.S. nasce con l'intento di simulare il futuro. Ambientato nel 2010, il suo scenario presuppone che per quella data la Comunità Europea abbia a disposizione uno shuttle testato e funzionante, e che il prossimo passo sia la messa in orbita di una stazione di ricerche tutta europea.

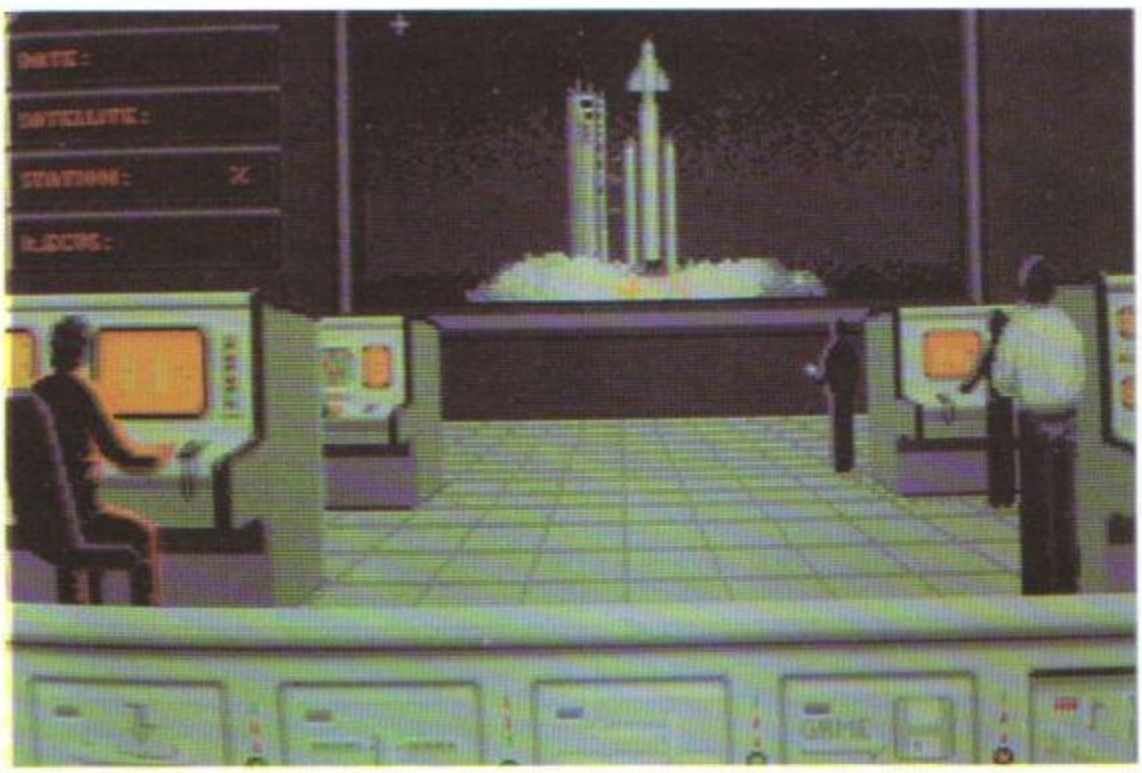
Il programma non è solo la simulazione realistica del volo di una navetta. Il progetto prevede obiettivi a lunga scadenza, quindi la parte strategica è importante tanto quanto quella arcade.

La pianificazione dei costi, la scelta delle apparecchiature tecnologiche da portare a bordo, la selezione dell'equipaggio (sono disponibili moltissimi aspiranti astronauti, ognuno con la sua scheda che ne riassume le caratteristiche), del mezzo, della stazione e un'attenta gestione della frequenza dei lanci (che devono rispettare una tabella di marcia ben definita) sono grattacapi che si possono risolvere solo dopo una certa esperienza fatta in alcune partite.

Lo stesso pilotaggio di una navetta è ingannevolmente semplice: agganciarsi ad una stazione orbitale non è mai stato un compito facile (come ricorderanno i fan di *Elite*) e in *E.S.S.* l'impresa è ulteriormente complicata da fattori quali il carburante limitato e l'attrazione gravitazionale. A bordo funziona un computer che svolge la maggior parte del lavoro, ma anche con la sua assistenza occorreranno numerosi tentativi prima di raggiungere il livello di confidenza necessario. Una volta completata la missione c'è ancora da sudare nel portare a termine il rientro nell'atmosfera e l'atterraggio sulla portaerei con cui divertirsi.

E.S.S. è un'ottima simulazione, verosimile e graficamente molto buona. Consigliata non solo ai fan di questi programmi ma anche a tutti coloro che vogliono gettare un sguardo sul futuro. Attenzione però: niente mitragliatrici o missili aria-terra in *E.S.S.*.

Selezionare un buon equipaggio è fondamentale per la riuscita della missione.



I tesissimi momenti del lancio.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MAGIC JOHNSON'S BASKETBALL

MAGIC Johnson è il migliore giocatore di basket degli Stati Uniti e quindi del mondo. Era quindi solo questione di tempo prima che la sua immagine entrasse di prepotenza nel mondo del divertimento elettronico. Negli Stati Uniti è diventato un gioco da bar e, se un giorno vi capitasse di sfasciare in preda alla frustrazione lo "scatolone" del gioco da bar, ci trovereste dentro non il poster autografato della guardia dei Lakers ma...un Amiga? *Magic Johnson's Basktetball* è uno dei più grossi hit nelle sale giochi d'oltre oceano e passare da un coin-op su una scheda Amiga alla versione da casa dello stesso gioco il passo è stato breve.

L'azione vede quattro giocatori affrontarsi su un campo di basket regolamentare. Prima dell'inizio della partita lo schermo delle opzioni permette di scegliere il numero dei giocatori, la durata di ogni tempo di gioco e il livello di difficoltà. I due giocatori delle due squadre variano di partita in partita, con i tre giocatori controllati dal computer (i due avversari e il compagno di squadra) che aumentano la loro abilità con il progredire del livello di difficoltà. I giocatori sono controllati tramite joystick, e hanno 16 possibili azioni a disposizione in attacco e 16 in difesa. Non c'è nulla di particolarmente originale in queste opzioni (tiro, pressing, movimento, tentativo di "soffiare" la palla all'avversario...) tranne l'opportunità di sferrare un pugno nello stomaco dell'avversario (!).

Alla fine di ogni livello verranno calcolati i punti realizzati durante la partita. Questi punti si guadagnano o si perdono segnando canestri, vincendo la partita, intercettando la palla, commettendo falli, ecc... Se avete realizzato almeno 1000 punti potete passare al livello successivo, altrimenti... game over. Se riuscirete a raggiungere il settimo livello, avrete l'onore di disputare un testa a testa contro Magic in persona... nessun problema per i vecchi amici di Doctor J e di Larry Bird, o quelli più attuali di Michael Jordan e Patrick Ewing, vero?

La cura grafica del gioco è splendida, soprattutto considerando che l'azione non viene minimamente rallentata dalle complesse animazioni degli sprite. L'azione di gioco è frenetica, e durante le prime partite è talvolta difficile capire cosa sta accadendo sullo schermo, soprattutto quando è il computer ad attaccare. Qua e là, il fluire del gioco è interrotto da brevi pause di caricamento: sebbene questo non sia un fatto positivo, la sua influenza sul piacere di giocare è minima.

Grazie a Magic Johnson è tempo di pallacanestro/spettacolo con la MELBOURNE HOUSE.

Come nel vero basket, imparare a giocare è facile, ma per imparare a farlo bene occorre diverso tempo. Ci sono numerosi trucchi e tattiche descritti nel manuale, ed altri possono essere appresi giocando.

Il difetto del gioco è che non è una simulazione cestistica in senso stretto. La presenza di solo due giocatori per squadra e la necessità di tenere conto di altri fattori oltre alla mera vittoria della partita spostano il gioco verso l'area degli arcade, dalla quale, peraltro, *Magic Johnson's Basketball* è integralmente tratto.

Un gioco comunque consigliabile a chi non sa rinunciare a una sana sfida tra amici o a un duello sportivo all'ultimo joystick. I fan del vecchio *One on One* non resteranno delusi.

L'azione è veramente veloce. Però bisogna ancora farne di strada prima di incontrare Magic.

AMIGA

La grafica è splendida: ogni giocatore ha una sua silhouette caratteristica, e gli sprite sono ben definiti e ottimamente animati. Il sonoro, al contrario, non è nulla di particolare, con il solito rumoreggiare della folla di sottofondo mescolato a qualche effetto "cestistico". Un gioco sportivo di prima qualità nel quale l' aspetto "tattico" è importante quanto l'azione stessa.

GRAFICA	9	FATTORE QI	5	K-VOTO
AUDIO	7	FATTORE K	8	876

PIANO DELLE USCITE

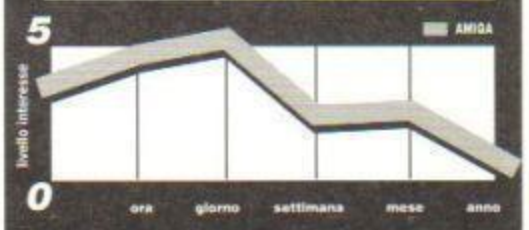
AMIGA	L79000d	USCITO
PC	prezzo nc	IMMINENTE

CHI È MAGIC

Quando la voce profonda alla Gil Scott-Heron dello speaker del forum di Los Angeles presenta il quintetto base dei Lakers e arriva al numero 32, quello di Earvin "Magic" Johnson, è un vero boato. Il miglior giocatore degli anni 80, colui che incarna la pallacanestro spettacolo. Magic è in grado di ricoprire vari ruoli da guardia a centro e a fine partita avere uno score in doppia cifra nel punteggio, ai rimbalzi e negli assist.

Proprio dopo una strepitosa partita dell'high school con 36 punti, 16 rimbalzi e 16 assist che un giornalista lo soprannominò per la prima volta Magic. È alto 2 metri e 4 ed è nato il 14 agosto 1959 a Lansing, Michigan. Prima di arrivare ai Lakers come prima scelta nel 1979 aveva giocato negli Spartans e aveva contribuito in maniera determinante a far vincere all'università di Michigan il titolo NCAA proprio contro l'università di Indiana di Larry Bird. Dopo l'abbandono di Kareem Abdul Jabbar, Magic Johnson è diventato la bandiera dei Lakers e nel 1988-89 è stato eletto miglior giocatore NBA. Al recente All Star Game è stato nominato, per la prima volta nella storia, MVP nonostante che la selezione Ovest avesse perso la partita.

CURVA INTERESSE PREVISTO



Iniziare a giocare non presenta problemi: sarete subito avvinti dall'azione di gioco senza dover digerire libri di istruzioni e di schemi. Man mano che giocate (e venite sconfitti) inizierete a sviluppare naturalmente strategie e schemi di gioco. Per superare tutti e sette i livelli dovrete sudare sette camicie, e la sfida contro Magic Johnson richiederà tutta la vostra abilità (soprattutto considerando che fino a quel momento siete stati abituati a giocare con l'appoggio di un compagno). Battuto anche Johnson il vostro interesse scemerà, come accade per tutti i giochi nei quali avete un obiettivo finale da raggiungere. Resterà comunque un buon gioco con cui misurarsi contro gli amici.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

BOMBER BOB

POLLO. Già il nome dell'immancabile arcicattivo la dice lunga sul tono di questo gioco. Il professor Pollo è uno scienziato - pazzo, naturalmente - che da qualche tempo vive relegato su di un'isola irraggiungibile. La cosa non avrebbe turbato nessuno, se il perfido intellettuale non avesse ordito un diabolico progetto dalle conseguenze potenzialmente catastrofiche: trasformare tutti gli abitanti del pianeta in galline!

Ovunque ci sia un cattivo, c'è anche un eroe deciso a fermarlo (nel mondo dei videogiochi, almeno). Il "buono" della situazione questa volta è Bob, un peloso cagnone che immediatamente parte alla volta dell'isola dove vive Pollo, deciso a sconfiggerlo una volta per tutte. L'unico mezzo in grado di superare le complesse difese predisposte dallo scienziato sembra essere un piccolo aeroplanino rosso, dotato di mitragliatrici e di una riserva di bombe apparentemente inesauribile. Bob indossa rapidamente il caschetto da pilota, inforca gli occhialoni e subito è in volo, alla volta della base del suo nemico.

La base del professor Pollo è, come abbiamo già accennato, molto distante e protetta da un vasto assortimento di difese: i sei livelli a scorrimento verticale che compongono il gioco sono pieni zeppi di nemici di ogni genere, dalle squadriglie di lupi aerotrasportati e di elefanti appesi a palloncini (!) del primo livello agli alieni e le postazioni laser dell'ultimo, passando per i giganteschi mostri preistorici di un continente dimenticato dal tempo e gli orrori tecnologici in agguato nel fondo di una buia vallata. I nemici compaiono sia in aria che a terra e sul mare, e in questi ultimi due casi vanno eliminati con una bomba ben piazzata, che può venire mirata con precisione grazie a un mirino sempre presente di fronte al propulsore a elica di Bob.

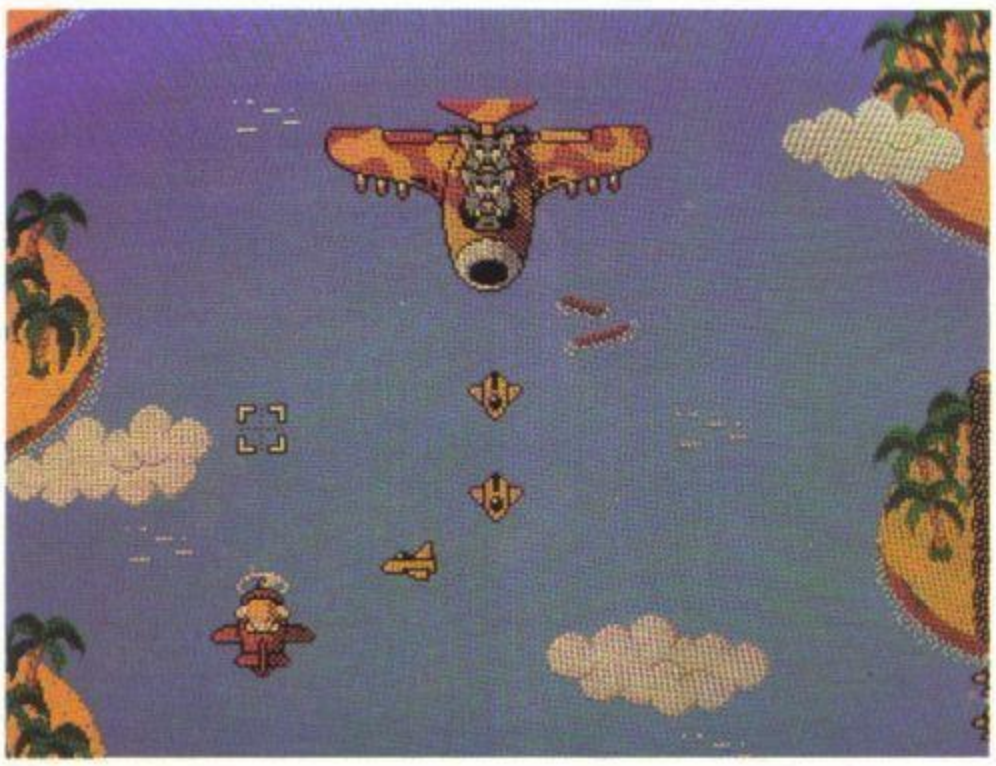
Il programma sfrutta due livelli parallattici di grafica, permettendo delle discese a pelo d'acqua fondamentali per colpire alcuni bersagli e superare ostacoli naturali. Fra gli elementi "bombardabili" ci sono anche dei cartelli indicatori di grande importanza: colpendoli si ottengono molte monete (in *Bomber Bob* i comuni punti sono sostituiti da denaro sonante!), ma a caro prezzo. I cartelli rappresentano infatti il punto dal quale si ricomincia a giocare nella triste eventualità che si venga abbattuti, e lasciandoli intatti si evita quindi di dover ripetere lunghe - e pericolose - sezioni del livello in corso.

La IDEA entra sul mercato insieme al primo, pelosissimo protagonista di videogiochi tutto italiano.

Al termine di ogni livello verticale l'aereo di Bob entra all'interno di un buio tunnel: in questo caso la visuale passa ad una schermata in 3D, nel quale l'aereo viene rappresentato posteriormente mentre vola veloce su un paesaggio "a fil di ferro". Col susseguirsi dei livelli il tunnel assume sempre più diramazioni, ed è importante conoscere la strada giusta per non finire in un letale vicolo cieco.

Alla fine dei tunnel si trova un distributore automatico della classica ditta "ACME" (già premiata fornitrice di Wile E. Coyote), nel quale le monete guadagnate durante le sezioni di sparatutto trovano il loro scopo. Le macchine forniscono infatti bonus e importantissime armi addizionali, che vanno da uno sparo triplo a due insidiosissimi boomerang. Fra i bonus si trovano acceleratori, sistemi per aumentare le capacità distruttive delle bombe e un'utilissima vita addizionale. Come ogni macchinetta a gettone che si rispetti, anche questa è suscettibile di guasti, e non bisogna dimenticare di premere il pulsante del "resto" una volta finiti gli acquisti!.

Dire che *Bomber Bob* è uno sparatutto come tanti altri significherebbe non rendere giustizia al meticoloso lavoro dei suoi due giovani autori (20 e 23 anni), che sono riusciti a creare un'atmosfera da cartone animato piacevole e originale, finalmente diversa dalle ambientazioni spaziali o futuristico-militari cui ci hanno abituato centinaia di altri giochi. A livello tecnico il programma non ha niente da invidiare ai prodotti inglesi o americani, e appassionerà anche chi solitamente non ama gli sparatutto, grazie alla sua enorme giocabilità.



La grafica di Bomber Bob riprende lo stile dei cartoni animati Warner, pieni di animali buffi e pericolosi.

DENTRO BOB

Lunghezza codice:	120K
Grafica fondali:	360K
Grafica personaggi:	100K
Brano campionato di Salvi:	130K
Effetti sonori:	40K

La grafica è stata sviluppata su un Atari ST con il programma *Degas Elite*.
Il programma è stato scritto su un Amiga 500 espanso con drive esterno e compilato con l'assembler *Seka*.
Il sonoro è stato digitalizzato con il programma *Pro Sound Designer*.

PIANO DELLE USCITE

AMIGA	L39000d	USCITO

Non sono previste altre versioni

AMIGA

Guardando le foto di *Bomber Bob* non si direbbe, ma il codice che gestisce il gioco è quasi agli stessi livelli di quello impiegato nell'incredibile *Xenon II*. La grafica "fumettosa" e poco dettagliata (ma piena di tocchi umoristici che lo rendono esilarante) è una scelta, non una necessità. Sul piano audio il gioco sfrutta comuni ma azzeccati effetti sonori, e nella schermata iniziale è persino presente un remix di "E-satto!" di Francesco Salvi, estremamente appropriato dati i personaggi del gioco.

GRAFICA	9	FATTORE QI	6
AUDIO	7	FATTORE K	9

K-VOTO **880**

CURVA INTERESSE PREVISTO

La grafica da cartone animato affascina subito, e l'interesse viene tenuto vivo dal desiderio di scoprire quel che offre il livello successivo. Le sezioni tridimensionali aumentano la longevità del gioco, obbligando il giocatore a disegnarsi delle semplici mappe per superare indenne i tunnel. Divertentissimo sino a quando non lo completate, poi piacevole da ricaricare di quando in quando.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

INFESTATION

La PSYGNOSIS alle prese con un alieno virulento

INFESTATION si ispira alla trama di *Aliens* e ha un'ambientazione grafica tridimensionale a vettori pieni che vi pone in lotta contro gli orribili alieni che si sono impadroniti della Stazione Spaziale Alpha II. Ma non aspettatevi di incontrare Sigourney Weaver.

Il vostro nome è Kal Solar e la vostra missione consiste nello sbarcare sul pianeta Xelos, dove l'equipaggio della stazione Alpha II è stato massacrato da una misteriosa entità aliena. Gli alieni si moltiplicano come conigli, diffondendo uova e spore nei meandri della base, nei canali di ventilazione e nei condotti dell'aria condizionata. L'unico modo per distruggerle è sigillarle nei luoghi dove sono state deposte e avvelenarle con capsule di gas cianidico. Per essere certi della distruzione delle uova dovete trovare il Generatore di Energia della base (che si avvale del nucleo infuocato del pianeta come sorgente primaria di energia), manometterlo in modo tale che la sua massa raggiunga il livello critico e fuggire prima che esploda. Quello che la scheda informativa pre-missione di Kal non dice è che il pianeta Xelos, dove Alpha II è situata, è stato invaso da forme di vita aliene ostili. E come se non bastasse, droidi della sicurezza completamente impazziti si aggirano per la superficie del pianeta decisi ad eliminare qualunque cosa si muova nei paraggi. Entrare vivi nella base richiede già una dura battaglia, figurarsi arrivare al punto in cui si incontra il primo alieno!

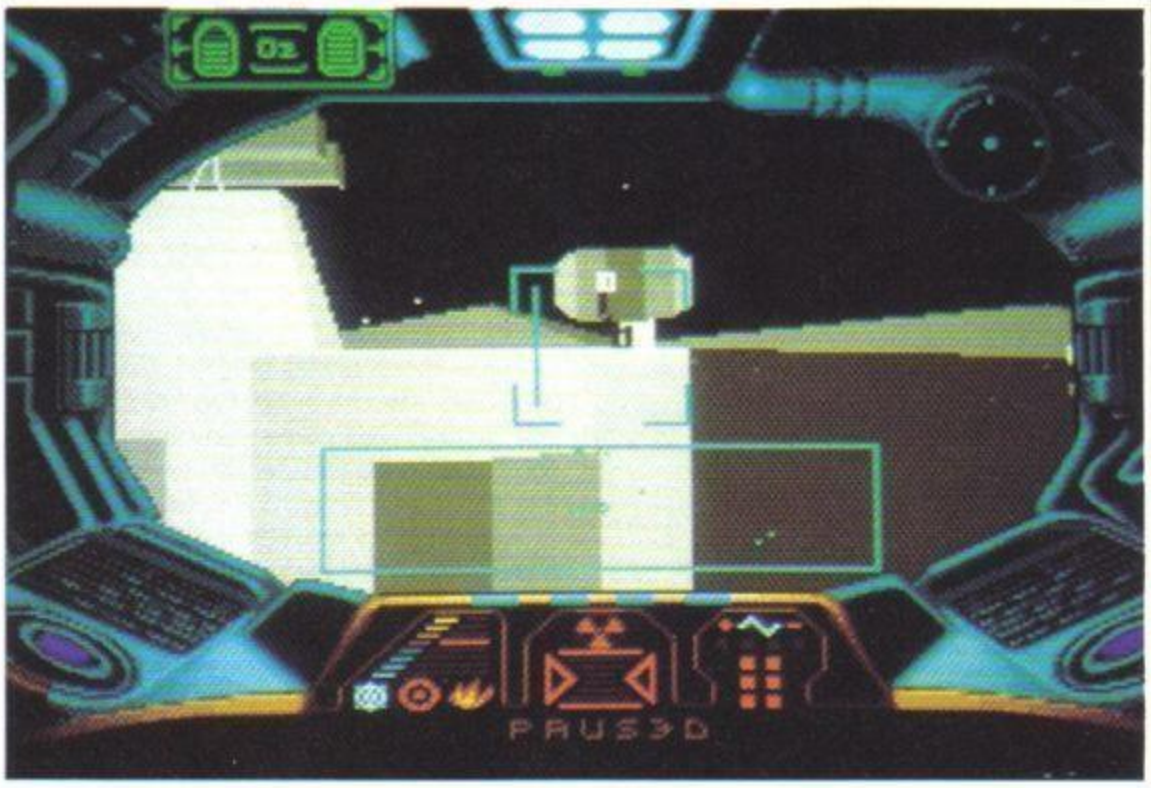
Ci sono due modi per esplorare Xelos: camminando sulla superficie o sorvolandola avvalendosi della MMU (Manned Manouver Unit - Unità di Manovra Guidata). Un grande numero di oggetti possono essere trovati sul pianeta e nella base; molti di essi richiedono di essere identificati prima di poter essere impiegati nel modo più opportuno e tutti sono più o meno necessari nella vostra lotta contro gli alieni. *Infestation* è soprattutto un gioco di esplorazione e di combattimento. Come in *Mercenary* e *Damocles* l'enfasi del gioco è posta sul ritrovamento degli oggetti e sul loro corretto impiego. Una utile schermata di presentazione degli oggetti più comuni vi aiuta ad identificarli e a sapere cosa cercare durante la vostra avventura su Xelos.

Per entrare nella base dovete collegarvi con il Terminale di Accesso ed attivare il sistema di teletrasporto. A questo punto potete scendere sottoterra ed iniziare ad esplorare le installazioni sotterranee della base. E qui ci si inizia veramente a divertire.

Kal ha bisogno di sfruttare al massimo le opportunità fornitegli dall'equipaggiamento se vuole esplorare con successo il covo degli alieni e uscirne vivo. L'elmetto della tutta spaziale ha 4 indicatori: Livello di Ossigeno, Livello di Radiazioni, Temperatura e Bussola. Il "Display a Testa Alta" (molto simile a quello che trovate sui moderni aerei da combattimento) può inoltre essere regolato su sette "modi" differenti: inventario (degli oggetti trasportati da Kal), stato (numero delle uova distrutte), dati di navigazione (utili quando si sorvola la superficie del pianeta), situazione dei sistemi di mantenimento vitale, analisi atmosferica, sistemi di volo e "tavoletta degli appunti".

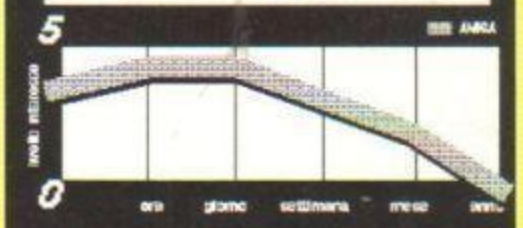
L'analisi atmosferica è la funzione più importante. Il consumo di ossigeno da parte di Kal può portare alla sua prematura dipartita nel caso che la scorta si esaurisse. Durante l'esplorazione si è costantemente accompagnati dal suono cupo del respiro di Kal che eccheggia nell'elmetto (ricordate: *2001: Odissea nello Spazio*?). Talvolta però si ha la possibilità di sollevare il visore e respirare l'atmosfera del pianeta o della base, se gli strumenti indicano che questo è possibile, risparmiando così sulle vostre scorte. Con un po' di fortuna è possibile aumentare la riserva di ossigeno - e quindi il tempo a disposizione - imbattendosi in bombole di ossigeno abbandonate per i corridoi della base. Nel manuale la qualità della grafica 3D del gioco è grandemente esaltata, specificando che il gioco è espressivamente creato per girare su macchine a 16-bit. Stiamo scherzando? OK, la grafica è buona, ma sicuramente non eccezionale. È però simile a quella di *Mercenary* poiché offre la possibilità di esplorare l'ambiente di gioco in tempo reale. Sapere dove Kal si trova e cosa lo circonda in un dato momento è cruciale per il buon esito della missione. La schermata migliore è la sequenza di apertura, che vede Kal in tuta spaziale sorvolare ad alta velocità il pianeta. La luce lunare nel quale la sua figura si staglia al momento dell'atterraggio crea un paesaggio di notevole suggestione. *Infestation* può essere di difficile accesso, soprattutto durante le prime partite - un fatto non alleviato dal manuale, che lascia gran parte del gioco non spiegata. Vale la pena di insistere, però. Una volta entrati nella stazione l'emozione della ricerca e dell'esplorazione vi compenseranno della vostra fatica.

Kal Solar collegato con il network della sicurezza.



In cerca dell'ingresso della sfortunata stazione Alpha II

CURVA INTERESSE PREVISTO



All'inizio non è facile. Imparare ad esplorare il pianeta senza esaurire l'ossigeno vi terrà impegnati per qualche tempo. Comunque, una volta appreso il sistema di comandi e di indicatori ed intuito il senso della missione, il gioco si rivela discretamente vario ed impegnativo. Sfortunatamente è uno di quei giochi che vedono decrescere bruscamente l'interesse una volta che sono stati completati.

PIANO DELLE USCITE

ATARI ST	L.39000d	USCITO
AMIGA	L.39000d	USCITO

Non sono previste altre versioni

AMIGA

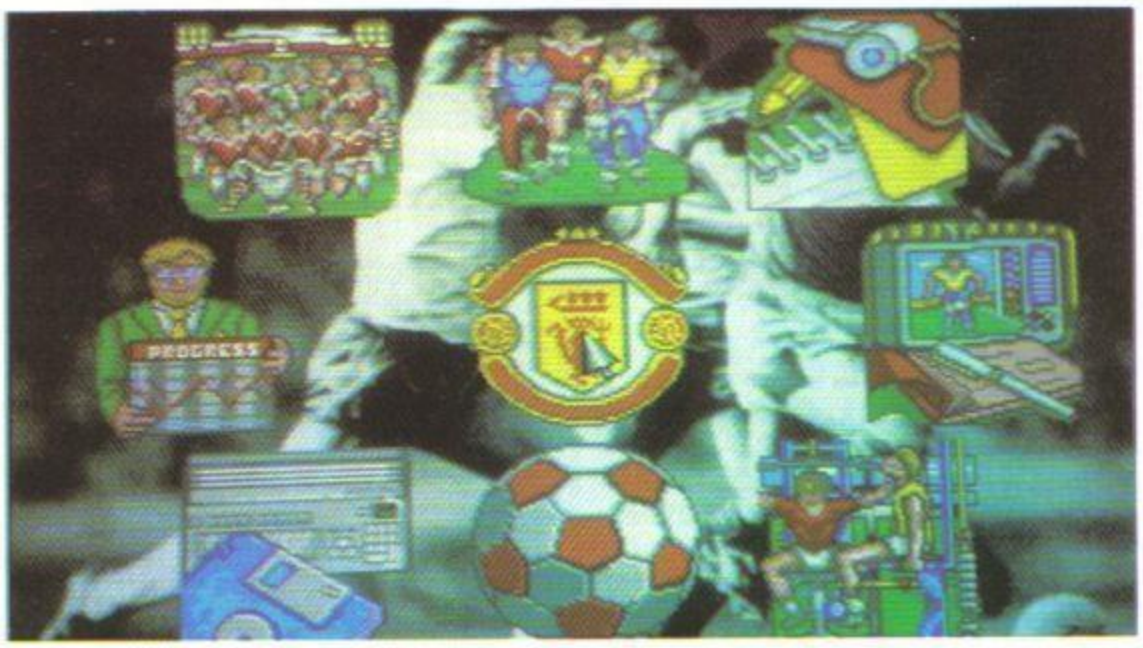
Infestation ha la migliore schermata introduttiva mai apparsa su un Amiga, con Kal Solar che sorvola a tutta velocità la superficie del pianeta: un brano di animazione computerizzata di prima qualità. Graficamente "pulito" (sebbene manchi della classe di *Damocles*). Gli effetti sonori fanno buon uso delle possibilità dell'Amiga - particolarmente bello l'angoscioso stillicidio del respiro che eccheggia nell'elmetto.

GRAFICA	8	**FATTORE QI**	8	K-VOTO
AUDIO	7	**FATTORE K**	7	**795**

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Manchester United - *il bellissimo schermo dei menu.*

MANCHESTER UNITED

Il gioco di calcio prodotto dalla KRISALIS su licenza ufficiale di una delle più gloriose squadre inglesi ha le carte in regola per confermare una grande tradizione...

DOVE porterà la corsa per assicurarsi le migliori licenze per giochi calcistici? Con tutte le squadre migliori del campionato inglese già assicurate, inizieremo a vedere nomi di squadre della seconda divisione apparire sul mercato del software? Appariranno i Bristol Rovers per la Mastertronic?

Comunque vadano le cose, non c'è dubbio che la Krisalis è riuscita a prendere un piccolo vantaggio grazie a Brian Robson e ai suoi compagni. Competente in ogni suo aspetto, *Manchester United* sfoggia raffinatezze grafiche e graziosi accessori che aumentano l'attrattiva di una già eccellente simulazione calcistica. La struttura del gioco segue la recente moda di combinare le responsabilità manageriali della squadra con un programma complesso e completo di campionati e coppe internazionali.

La sezione arcade è a livello dei migliori giochi calcistici presenti sul mercato, superando in alcuni punti (ma solo in alcuni punti) l'ormai mitico *Kick Off*. La grafica è certamente d'aiuto - i giocatori sono animati con realismo e sufficientemente grandi da permettervi di distinguere il loro aspetto fisico e i loro colori della maglia, quest'ultima ben definita sia nella versione da casa che in quella da trasferta.

Il metodo di controllo è innovativo - con il bottone di fuoco che determina la forza di tiri e passaggi. Premerlo a lungo significa caricare una stangata, premerlo rapidamente permette un tiro rapido (spesso in corsa) o un passaggio corto. Il modo "passaggio corto" è particolarmente utile. Nessun altro gioco di calcio vi permette di toccare la palla in rete e contemporaneamente di lanciare suggerimenti a tutto campo e ad alta precisione alla Platini. D'altro canto questo sistema non permette cross molto precisi o pericolosi tiri da fuori area.

Manchester United - *Liverpool: quasi meglio di Milan-Inter.*

Tutti i goal sono celebrati con il replay dell'azione

Va in onda il replay: nessuna somiglianza con l'azione appena conclusa.

proiettato sullo schermo gigante dello stadio. Sebbene all'inizio questa opzione sembrerà grandiosa (come rivedere le vecchie immagini del mondiale di Spagna), alla lunga potrà stancare, soprattutto se si considera il fatto che le immagini sullo schermo e quelle viste in campo non sembrano avere nulla in comune.

Questa è l'unica critica che può essere mossa alle innumerevoli schermate in stile Cinemaware di cui il gioco è farcito. La maggior parte di esse aumentano il divertimento e svolgono utili funzioni all'interno del gioco. La schermata della situazione, per esempio, è eccellente, mostrando i progressi della squadra commentati dal prestigioso quotidiano Daily Sport (inventato per l'occasione). Inoltre potrete assistere in diretta all'estrazione degli abbinamenti per la Coppa d'Inghilterra (sempre che riusciate a passare il turno) e trafficare nel calciomercato. Avete anche la possibilità di organizzare gli allenamenti e sperimentare differenti formazioni.

I fan della gestione manageriale si delizieranno con le schede dei veri giocatori, programmandone gli allenamenti, trattando gli infortuni, comprando e vendendo (cose queste che accadano spesso al glorioso stadio di Old Trafford).

Il manuale è ovviamente stato scritto da un tifoso, e la cosa non è una cattiva idea. La parte storica imbroda la squadra ricordando soprattutto il glorioso passato - George Best, Bobby Charlton ed i Busby Babes, ma stranamente non fa menzione dell'affare Michael Knighton. Questo gioco è un must per tutti i fan della gloriosa formazione inglese, e per gli amanti del gioco del calcio in generale.

Con tutte le schermate grafiche con cui deliziarsi un po' di metti-e-togli con i dischetti è inevitabile. Questo fatto non guasta più di tanto. Il divertimento è garantito e duraturo. Potete affrontare un'intera stagione di campionato e coppa - salvando la vostra posizione dopo ogni partita. Certamente un gioco che caricherete ogni volta che vi verrà voglia di tirare quattro calci alla palla.

PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	L39000d	IMMINENTE
AMIGA	L39000d	USCITO
IBM PC	L39000d	IMMINENTE

Non sono previste altre versioni

AMIGA

Manchester United ottiene buoni punteggi nel settore grafico. Il sonoro è un po' banale: solito rumoreggiare della folla e gli inevitabili fischi dell'arbitro. I possessori di due disk drive saranno risparmiati della necessità di mettere e togliere dischi in continuazione. Una buona prova della Krisalis che farà felici sia i possessori di Amiga sia i tifosi del Manchester United.

				K VOTO
GRAFICA	8	FATTORE QI	8	845
AUDIO	6	FATTORE K	7	

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ESCAPE FROM THE PLANET OF THE ROBOT MONSTERS

La fantascienza torna alla ribalta nell'ultima conversione da coin op della DOMARK/TENGEN

I GIOCATORI, nei panni dei muscolosi eroi Jake e Duke, si trovano in una fabbrica aliena piena di mostri meccanici dalla quale devono salvare alcuni prigionieri umani. Nel corso della missione si devono anche eliminare i Reptilons incontrati, per affrontare poi... beh, non vogliamo rovinarvi la sorpresa.

La battaglia ha luogo in una serie di coloratissimi livelli in isometria. Ogni livello è popolato da una serie di robot che variano dai buffi ma letali Weetabix alle piccole macchine-robot cui si può sparare solo accucciandosi.

È molto importante salvare più schiavi possibile (toccandoli), poiché per ogni navetta carica di prigionieri si ottiene una unità di energia in più (di cui c'è un bisogno disperato). Per muoversi da un livello all'altro si usano gli ascensori, ma questi vanno attivati trovandone l'interruttore

Di fronte alla centralina dell'ascensore. Siete già pedinati da un robot e alla vostra sinistra c'è lo schiavo che aspetta di essere liberato.

e spostandolo. Si possono fare punti anche distruggendo le macchine presenti nella fabbrica.

Escape from the Planet of the Robot Monsters è un'ottima conversione, colorata, veloce e divertente (soprattutto se giocata in coppia).

PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	L29000d	USCITO
AMIGA	L25000dk	USCITO
SPECTRUM	L18000c	USCITO
C64/128	L18000c • L18000d	USCITO
AMSTRAD	L18000c	USCITO
PC	L25000d	USCITO

ATARI ST

Questo gioco è caratterizzato dalla grafica umorisitca e dalla velocità frenetica. L'azione è accompagnata da una simpatica colonna sonora, e persino i laser sembrano andare a ritmo. Una conversione magnificamente giocabile divertentissima in solitario e ancora di più in coppia.

GRAFICA	5	FATTORE QI	7	K-VOTO 895
AUDIO	N/A	FATTORE K	9	

Questo è il tipo di gioco che colpisce subito sul piano audiovisivo ed è facile da giocare grazie alla sua struttura. È anche il tipo di gioco che vorrete continuamente rigiocare sino alla nausea. Una volta che riuscirete ad arrivare in fondo, però, è improbabile che vogliate ricaricarlo.

KLAX

Il nuovo rivale di *Tetris* della DOMARK/TENGEN

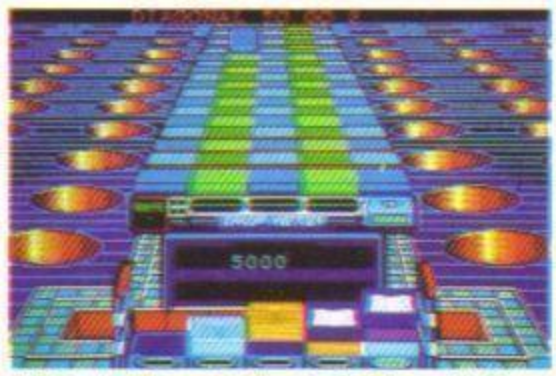
TETRIS è un prodotto notevole sotto diversi aspetti: semplice quanto un gioco d'azione può sperare di essere, riesce comunque a non affidarsi solamente ad una buona grafica per colpire il giocatore. *Klax* è un programma vagamente simile, che unisce le suddette qualità a una enorme giocabilità.

Va detto che *Klax* non è un semplice clone di *Tetris*. Le strategia e le abilità richieste sono di natura completamente diversa. Qui si guida una racchetta che si muove avanti e indietro sul fondo di un campo di gioco rettangolare diviso in cinque corsie. Lo scopo è di realizzare un "Klax" - una linea verticale, orizzontale o diagonale di tre mattonelle di identico colore.

Ovviamente le linee verticali sono le più facili da ottenere, quindi valgono solo 50 miseri punti, mentre quelle orizzontali ne valgono 1.000 e le diagonali ben 5.000. Per superare ogni livello dovete raggiungere uno scopo predefinito di volta in volta, che potrebbe essere ad esempio la sopravvivenza di alcune mattonelle o la creazione di diversi "Klax" diagonali. Si perde quando vengono utilizzate troppe mattonelle, saturando l'area di gioco.

Si possono impilare al massimo cinque mattonelle, quindi è importante sapere esattamente dove piazzarle: fortunatamente la racchetta può trasportare sino a cinque mattonelle per volta, anche se la prima raccolta sarà l'ultima ad essere deposta e viceversa. Se la situazione si fa troppo frenetica, è anche possibile far scorrere le mattonelle per ottenere un po' di spazio vitale.

Nonostante *Klax* si ispiri palesemente a *Tetris*, è sufficientemente originale per crearsi una nicchia tutta sua. Se non altro, richiede molto più ragionamento e pianificazione che non il suo predecessore, quindi dovrebbe interessare ai giocatori più desiderosi di far lavorare la materia grigia. Provatelo, se vi piace questo genere di cose.



Alé! Quella diagonale blu vale 5.000 punti belli succosi.

ATARI ST

Non c'è niente di spettacolare riguardo questo gioco sul piano grafico, ma del resto non ce n'era alcun bisogno. Lo schema è affascinante e vi spinge continuamente a giocare la fatidica "partita in più". Purtroppo la colonna sonora non era completa al momento di andare in stampa, ma non appena ne sapremo qualcosa vi informeremo.

GRAFICA	8	FATTORE QI	5	K-VOTO 880
AUDIO	8	FATTORE K	9	

Klax non è il tipo di gioco che sconvolge non appena estratto dalla confezione, ma appassiona gradatamente. Una volta che ne avrete capito le meccaniche lo caricherete spesso, ed è probabile che venga giocato ancora dopo molto tempo dall'acquisto. Il fatto che in ogni quadro ci sia un diverso scopo ne prolunga la longevità.

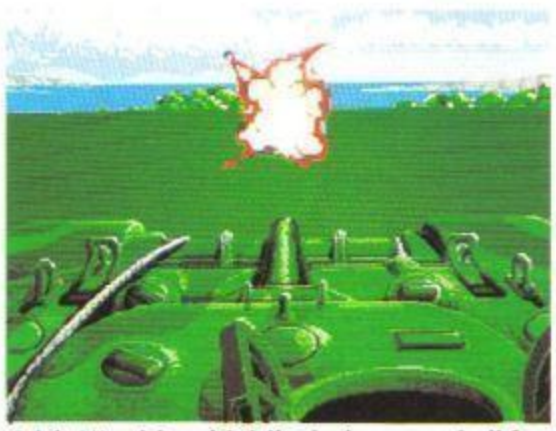
PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	L29000d	USCITO
AMIGA	L25000d	USCITO
SPECTRUM	L18000c	USCITO
C64/128	L18000c • L18000d	USCITO
AMSTRAD	L18000c	USCITO
PC	L29000d	USCITO
MSX	L18000c	USCITO
Non sono previste altre versioni		

http://www.oldgamesitalia.net/

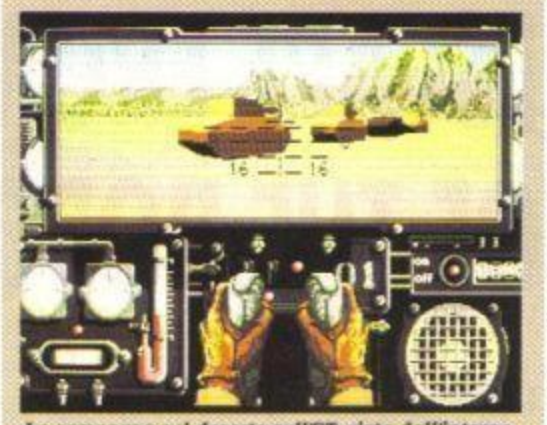
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DI questi tempi le simulazioni di tank sembrano essere di moda e per il mese prossimo stiamo preparando uno speciale su questi genere di giochi da metallo pesante. Qualche mese fa abbiamo visto l'impressionante *Tank Platoon* della Microprose; nel numero 15 abbiamo visionato *Conqueror*, un emulo di *Zarch* della Rainbow Arts, che, come *Sherman M4*, simulava scontri basati su scenari della II Guerra Mondiale. Il mese scorso ecco arrivare *Omega* della Origin/Mindscape, su questo numero parliamo di *Dark Century* della Titus, entrambe futuristiche simulazioni di carri che permettono di adottare la vostra logica di combattimento facendo uso di speciali linguaggi di programmazione.



Colpito! Uno dei nemici si dissolve in una nuvola di fumo (ST).



La campagna nel deserto sull'ST, vista dall'interno di uno degli Sherman.

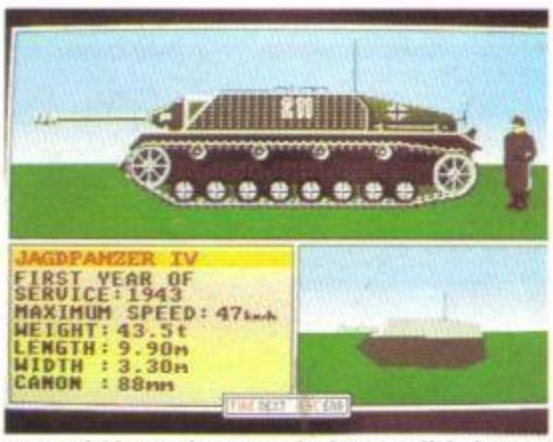
SHERMAN M4

Sherman M4 è in qualche modo un tributo al mezzo del titolo, che ha rivestito un ruolo di grande importanza in molte campagne della II Guerra Mondiale. Questa simulazione vi permette di rivivere tre scenari: Normandia, Ardenne e Nord Africa. Ciascuno di essi è rappresentato da sfondi nitidi e caratteristici, benché i vettori usati per creare oggetti come i tank, gli alberi, i palazzi e i bunker rimangano gli stessi (a parte le diverse mimetizzazioni, ovviamente).

Tutte le campagne sono suddivise in più missioni, ciascuna delle quali deve essere portata a termine con successo da una squadra (formata da quattro Sherman e due jeep). Vi è anche la possibilità di giocare ciascuna delle missioni separatamente, il che risulta ovviamente più facile ed è quindi una scelta obbligata per i principianti.

Una cosa che viene subito evidenziata in questa simulazione è la possibilità di determinare arbitrariamente la proporzione fra strategia ed azione nel corso del gioco. Non è molto facile trasferire il controllo da un tank all'altro, ma è invece assai semplice passare dal controllo manuale al "pilota automatico": a dire il vero questa opzione era presente anche in *Conqueror*, ma in questo caso è stata realizzata particolarmente bene. Il vantaggio di una simile soluzione è la possibilità di scegliere se giocare facendo riferimento quasi solamente alla mappa (limitandovi a inviare ordini ai vostri mezzi quando necessario) o impegnarsi sul piano tattico in ogni scontro offensivo o difensivo assumendo il controllo di uno degli Sherman.

Gli ordini vengono impartiti via radio facendo riferimento alla mappa, che mostra le locazioni dei veicoli nemici e di quelli degli Alleati, le installazioni militari, i bunker e tutte le altre solite informazioni cartografiche. Gli ordini di movimento vengono inviati ai mezzi ponendo un cursore sulla loro destinazione. Se i carri si trovano sotto controllo automatico cercheranno di fare il possibile per eseguire i vostri ordini, ma potrebbero venire dirottati - per esempio sotto la pressione di un attacco.



Potete richiamare interessanti schermate di dati per ciascuno dei veicoli del gruppo (PC-VGA).

Durante tutto il gioco i vostri veicoli e il Quartier Generale si terranno in contatto con voi per mezzo di una finestra di messaggi a scorrimento posta sul fondo dello schermo. Ciò risulta molto utile, per esempio quando state studiando la mappa e vi viene comunicata un'imboscata dalla vostra squadra o un cambio di direttive dal Comando.

Oltre ad avere tutti i numeri essenziali, il gioco presenta anche qualche tocco di classe in più. Potete scegliere fra la vista dall'interno del carro (la migliore in fase di tiro poiché permette di inquadrare i bersagli) o quella esterna: scegliendo quest'ultima si può osservare il campo da quattro diverse angolazioni. Vi è anche un modo "telescopio", con il quale avete solo una piccola parte della visione frontale, ma che permette di identificare ogni oggetto inquadrato.

Sherman M4 è certamente un gioco molto attraente, e tutti i pezzi sono al loro posto giusto (cosa che delizierà i veri appassionati delle simulazioni). Le missioni inizialmente sono un po' troppo facili, ma si possono alterare i parametri sia vostri che dei nemici per equilibrare le forze. L'unica critica concerne lo scarso coinvolgimento dovuto ad una certa mancanza di atmosfera: il gioco non riesce a darvi alcuna effettiva sensazione di essere davvero sul campo. È solo per questo motivo che non mi spingo a raccomandarvi senza riserve *Sherman M4*.

Questa nuova simulazione di carri armati della LORICIEL/US. GOLD è un tributo al famoso "cavallo da tiro" alleato della 2ª Guerra Mondiale

PC

Non si può muovere alcuna critica sul versante grafico (in modo VGA). Gli scenari sono ben definiti in ciascuna delle campagne e decisamente evocativi. La velocità del programma è altresì elevata (anche su un 286 sembra girare più velocemente della versione ST). L'unico appunto è costituito dalla completa assenza di atmosfera, e a ciò non giova certo il sonoro scadente del PC. Malgrado tutto, si possono ricavare comunque delle soddisfazioni dal gioco.

				K-VOTO
GRAFICA	9	FATTORE QI	7	825
AUDIO	3	FATTORE K	7	

ATARI ST

Sfondi e grafica vettoriale sono assolutamente buoni, benché su questa macchina non scorrano particolarmente veloci. Inoltre la Loriciel non ha sfigurato neanche sul versante audio, tenendo conto delle limitazioni del generatore audio dell'ST. Analogamente a quanto accade nella versione PC tuttavia, la simulazione risulta arida da giocare, essendo carente di atmosfera.

				K-VOTO
GRAFICA	9	FATTORE QI	7	820
AUDIO	7	FATTORE K	6	

PIANO DELLE USCITE

ATARI ST	L25000d	USCITO
AMIGA	L25000d	USCITO
PC	L29000d	USCITO

Non sono previste altre versioni

CURVA INTERESSE PREVISTO

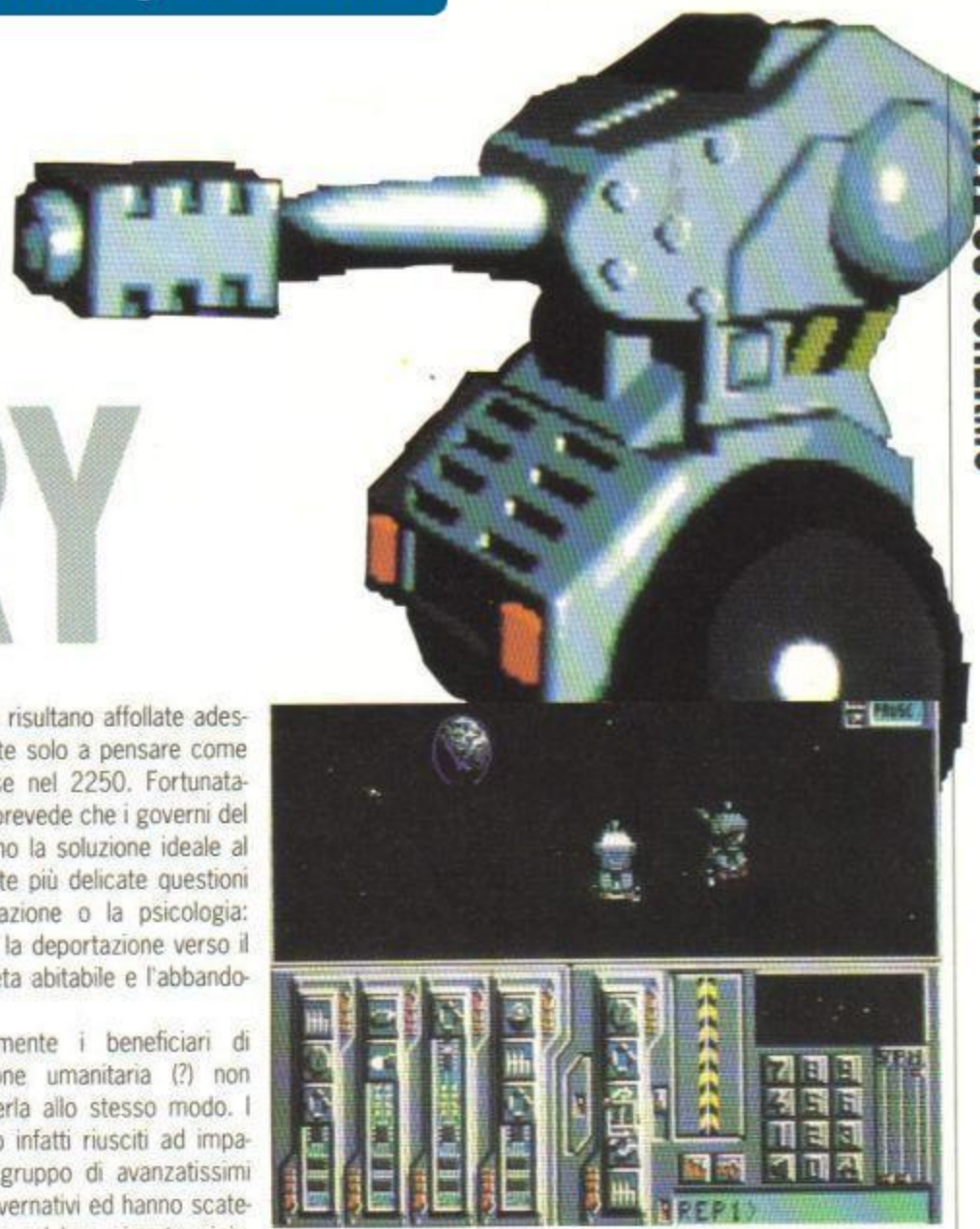
A differenza di *M1 Tank Platoon* non vi sono così tanti controlli da memorizzare. Quindi potete tuffarvi subito nell'azione (dopo una breve pausa per ammirare la grafica). Il vostro livello di interesse dovrebbe crescere una volta che avrete avuto modo di provare qualche missione e avrete acquisito sufficiente padronanza nell'impartire ordini. Una volta portate a termine tutte le campagne non sarete stimolati a tornare a giocarlo, a meno che non siate degli autentici fan degli Sherman.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DARK CENTURY



La TITUS si impegna in una nuova stregoneria di programmazione offrendoci una simulazione di carri armati futuristici

SE le prigioni risultano affollate adesso, provate solo a pensare come saranno le cose nel 2250. Fortunatamente la Titus prevede che i governi del futuro troveranno la soluzione ideale al problema. Niente più delicate questioni quali la riabilitazione o la psicologia: semplicemente la deportazione verso il più vicino pianeta abitabile e l'abbandono in loco.

Sfortunatamente i beneficiari di questa soluzione umanitaria (?) non sembrano vederla allo stesso modo. I prigionieri sono infatti riusciti ad impadronirsi di un gruppo di avanzatissimi carri armati governativi ed hanno scatenato una rivolta sul loro pianeta-prigione. A meno che voi ed il vostro gruppo di guardie carcerarie non riusciate a fermarli con i veicoli corazzati di cui siete dotati, il sofisticato sistema di autodistruzione dei tank trafugati provocherà sicuramente la distruzione dell'intero pianeta.

A ciascuno scontro possono prendere parte sino a 6 veicoli corazzati (compresi quelli nemici), che possono essere controllati manualmente o in modo automatico da uno o due giocatori. Il sistema di guida più semplice e immediato è quello manuale: basta localizzare la posizione di nemici ed alleati sul radar e fare uso del joystick per dare la caccia ai carri ribelli e farli a pezzi.

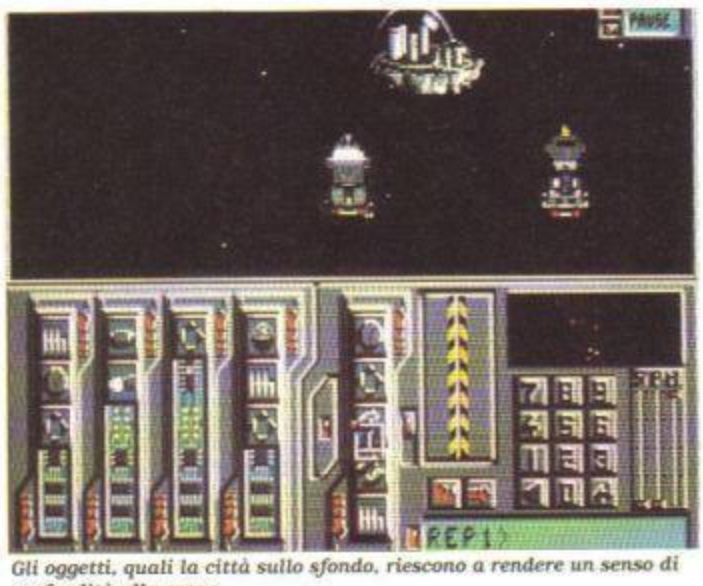
In modo automatico tocca a voi programmare a priori i movimenti che i veicoli dovranno eseguire. Ciò implica il selezionare ed ordinare una sequenza di icone che specificano dettagli quali l'inclinazione della torretta, la velocità (diversa a seconda che vi troviate in attacco o di pattuglia), i bersagli, il numero di proiettili consecutivi da sparare e il meccanismo di autodistruzione. Quando avrete finito con tutti questi dettagli tecnici, potrete osservare la conseguente battaglia sullo schermo.

Sfortunatamente una foto non può rendere l'idea della velocità del gioco. I tank avversari schizzano di fianco a voi a tutta forza.

Ci vuole un po' di tempo per venire a capo di tutto ciò poiché bilanciare i comandi, selezionare i propri parametri e mettere insieme un programma efficiente risulta essere un procedimento strategico complesso. Questo non è certamente un gioco cui potete dedicare solo qualche minuto del vostro tempo: necessita uno studio approfondito e lunga pratica.

In questo assomiglia ad *Omega*, il complesso simulatore di tank della Origin: non può comunque reggere il confronto con quest'ultimo in termini di complessità, e se davvero siete decisi ad impegnarvi in ore di programmazione *Omega*, con le sue routine di intelligenza artificiale, il suo linguaggio di programmazione appositamente sviluppato e la maggior varietà di mezzi, è il gioco che fa il caso vostro. *Dark Century* può gestire solamente sei veicoli contemporaneamente, e non vi sono grandi varianti nel paesaggio o nelle capacità dei carri armati.

Entro questi limiti, *Dark Century* è un prodotto competente e ben realizzato, chiaramente rivolto a giocatori con una forte disposizione alla programmazione. Anche sotto controllo manuale, un soggetto tanto particolare potrebbe attirare difficilmente un amante degli sparatutto o un avventuriero, e potrà risultare ostico anche per un amante delle simulazioni. A meno che non vi sentiate pronti a rinchiudervi a casa a studiare un manuale per un paio di settimane, assicuratevi di sapere cosa state per comprare.



Gli oggetti, quali la città sullo sfondo, riescono a rendere un senso di profondità alla scena.

Capire tutte le sottigliezze del programma, che comprendono la gestione automatica del movimento, richiede ben più di un paio di ore di duro lavoro. Una volta presa confidenza con il sistema, vorrete provare quanto si riveli efficiente all'atto pratico. Tuttavia, poiché non si riscontrano grandi varianti del terreno o nella struttura dei veicoli e dato che gli scontri sono limitati a sei carri armati, non vi è una grande opportunità di mettere in pratica la propria esperienza.

PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	L39000d	TBA
AMIGA	L39000d	TBA
C64/128	L18000c • L25000d	TBA
AMSTRAD	L18000c	TBA
PC	L39000d	TBA

Non sono previste altre versioni

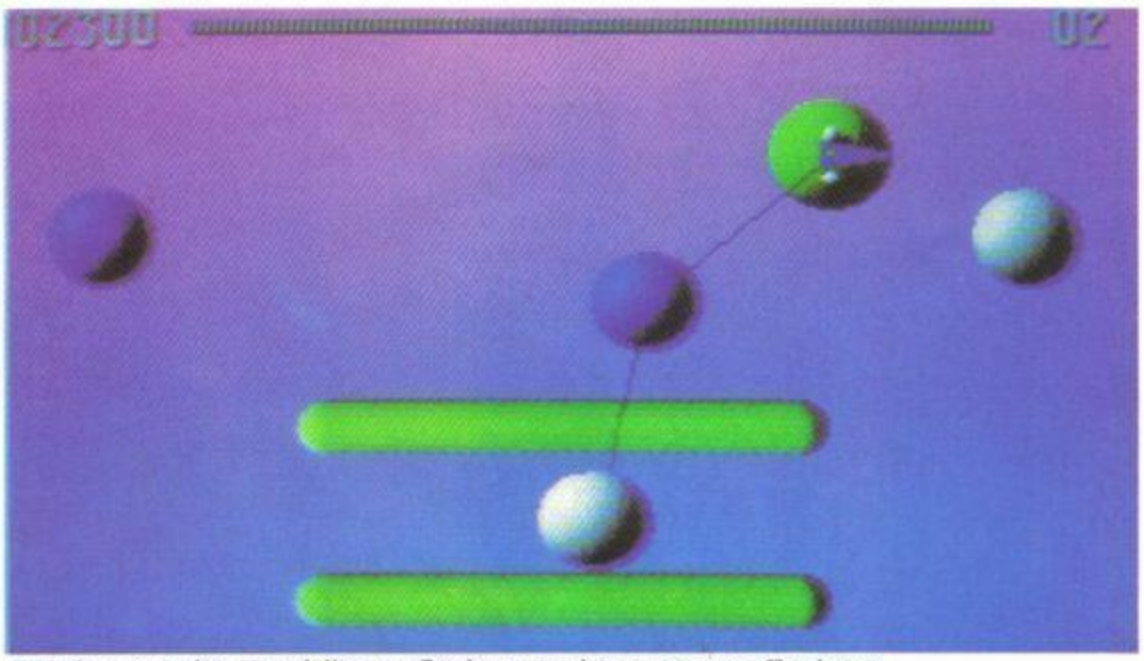
ATARI ST

L'enfasi è posta sulla programmazione più che sull'azione, cosicché il display in 3D della scena non appare molto ricco di dettagli. La presentazione risulta tuttavia eccellente, con istruzioni assai dettagliate, icone molto chiare e alcuni tocchi grafici di classe nell'introduzione. Il sonoro, prevedibilmente, è il lato più debole del programma.

GRAFICA	7	FATTORE QI	9	K-VOTO 679
AUDIO	4	FATTORE K	6	

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



E-Motion per Amiga. Meravigliosa grafica in ray tracing e un sonoro affascinante.

E-MOTION

Il nuovo capolavoro della US GOLD è un rompicapo arcade che rende divertente la fisica newtoniana

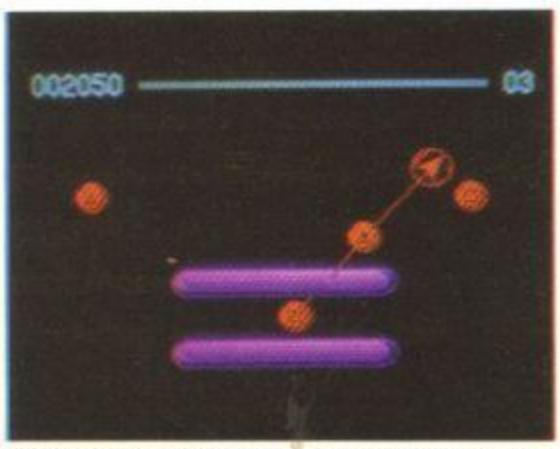
NUMEROSE simulazioni di biliardo hanno dimostrato quanto possa essere divertente impiegare le leggi della fisica in un gioco - persino con qualcosa di futile come un piano e qualche palla in movimento. Ora alla US Gold sono riusciti a realizzare un programma originale basato sulla fisica newtoniana, anche se per ragioni note solo a loro il titolo e la schermata iniziale suggeriscono che il gioco abbia più a che fare con Einstein che non col suo predecessore.

L'idea alla base del gioco è semplicemente di colpire delle sfere su di un piano bidimensionale utilizzando una palla direzionabile, in modo che le sfere di colore uguale sbattono l'una contro l'altra e scompaiano. È fondamentale che sfere di diverse tinte non si urtino, poiché formerebbero una nuova, piccola, pallina. Se si raccoglie la nuova nata con la propria sfera si ottiene energia extra, ma se questa riesce a rimanere sullo schermo troppo a lungo questa si svilupperà sino a generare una palla di tipo normale.

Nei primi livelli gli unici ostacoli sono delle barre che bloccano il movimento delle sfere facendole rimbalzare pericolosamente. Nei quadri avanzati alcune delle palle (a volte anche quella guidata dal giocatore) sono unite da linee elastiche che influiscono pesantemente sul movimento di tutte le sfere collegate. Non è difficile per una di queste sfere "cablate" scomparire oltre uno dei bordi dello schermo e riapparire dalla parte opposta, ancora agganciata ma con una serie di barre fra lei e la compagna.

La cosa bella di *E-Motion* è che richiede una combinazione ben bilanciata di logica e abilità col joystick. Il movimento della sfera pilota si ottiene ruotando un puntatore al suo interno sino a che questo indica la direzione nella quale si vuole muoverla, premendo poi il pulsante di fuoco per applicare "velocità" in quella direzione. È importante anche muoversi rapidamente: mano a mano che il tempo passa le sfere restanti cominciano a vibrare - e dopo un certo periodo esplodono assorbendo parte dell'energia a disposizione. Se l'energia arriva a zero, la sfera pilota viene atomizzata (fine decisamente appropriata, no?).

La strategia entra in gioco ogni volta che si raggiunge un nuovo schermo. La cosa meno consigliabile è di gettarsi ciecamente nella mischia facendo sbattere le sfere a casaccio. Molto meglio sacrificare un po' di tempo nello studio di un approccio alla situazione prima di provare una qualsiasi cosa, altrimenti si potrebbe attivare una micidiale reazione a catena. A volte può venire utile persino creare sfere aggiuntive (in maniera controllata, naturalmente), ma in questo caso una pianificazione accurata è fondamentale.



Come potete vedere E-Motion sullo Spectrum non è colorato come le sue controparti a 16-bit, ma rimane un bel gioco comunque.

ATARI ST

Un po' meno colorata della versione Amiga e con un sonoro leggermente più metallico, ma comunque molto giocabile. Il fondale viene creato intelligentemente con delle curve di Fourier, rendendo il tutto piuttosto affascinante.

				K-VOTO
GRAFICA	7	FATTORE QI	7	880
AUDIO	7	FATTORE K	8	

SPECTRUM

Un po' più difficile da giocare delle altre versioni perché le sfere sono tutte dello stesso colore ed identificate solo da diverse combinazioni di punti, e la cosa non aiuta quando l'azione entra nel vivo. Le sfere sono oltretutto più piccole. A parte questo la giocabilità è più o meno identica - e il sonoro buono.

				K-VOTO
GRAFICA	6	FATTORE QI	7	825
AUDIO	7	FATTORE K	7	

PIANO DELLE USCITE

ATARI ST	L39000d	USCITO
AMIGA	L29000d	USCITO
SPEC	L18000c	USCITO
IBM PC	L39000d	USCITO
AMSTRAD	prezzo nc	IMMINENTE

Non sono previste altre versioni

PC

La giocabilità è all'incirca identica a quella delle altre versioni ma il sonoro soffre del solito problema dei PC. Il gioco gira in CGA (che non è tanto male considerate le limitazioni), EGA e VGA - la quale stesso aspetto delle altre versioni.

				K-VOTO
GRAFICA	8	FATTORE QI	7	850
AUDIO	5	FATTORE K	8	

AMIGA

Questa è la più colorata delle versioni che abbiamo giocato - immagini in *ray tracing* a 32 colori su di un fondale piacevolmente sfumato. Il sonoro è adeguatamente etereo e, una volta tanto, aggiunge qualcosa alla giocabilità.

				K-VOTO
GRAFICA	8	FATTORE QI	7	890
AUDIO	8	FATTORE K	8	

CURVA INTERESSE PREVISTO

Inizialmente un programma interessante - diverso da tutto quello che si è visto sino ad oggi. Si dimostra molto facile da capire, ma ci vogliono parecchie partite per impadronirsi delle tecniche necessarie a ripulire lo schermo.

Non siamo convinti che questo gioco possegga una grande longevità: non c'è sufficiente varietà nella struttura del gioco per interessarvi dopo che avete superato gran parte dei livelli.

E-Motion è uno di quei prodotti inclassificabili. È facile capirne le meccaniche, ma affrontarlo correttamente risulta molto complicato. Questo genere di cose sono strettamente relegate al mondo dei giochi per computer, e rappresentano quindi quello che ogni buon videogioco dovrebbe essere. Se i giochi come *Tetris* vi esaltano, dovreste provare anche questo.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

5th GEAR

La corsa a cronometro della HEWSON si preannuncia piena di scossoni

AMIGA

La colonna sonora di grande effetto di Jochen Hippel è a cosa migliore di tutto il gioco. La grafica è OK, ma non particolarmente spettacolare. Per fortuna i comandi sono leggermente meno sensibili di quelli della versione ST, il che aumenta notevolmente la giocabilità di questa versione.

GRAFICA	7	FATTORE QI	5	K-VOTO 625
AUDIO	8	FATTORE K	7	

ATARI ST

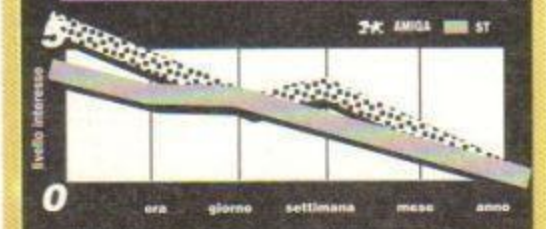
Questa versione è davvero fastidiosa a causa dei comandi super sensibili. Non sono così orrendi da rendere impossibile il gioco, ma probabilmente si riveleranno frustranti per quei giocatori che non vogliono passare delle ore a imparare i sistemi di manovra. La grafica somiglia molto a quella della versione Amiga, ma la parte sonora è, comprensibilmente, un po' meno appetibile.

GRAFICA	7	FATTORE QI	5	K-VOTO 590
AUDIO	7	FATTORE K	6	

PIANO DELLE USCITE

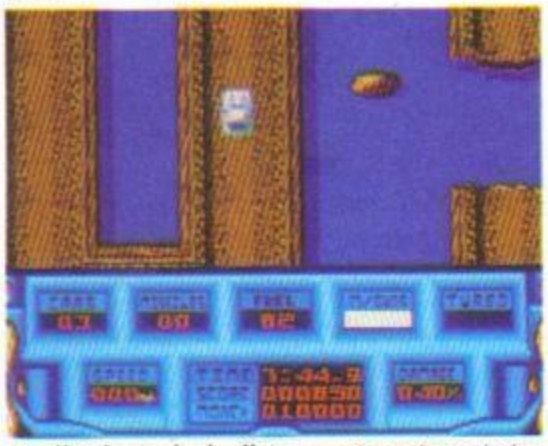
ATARI ST	L39000d	USCITO
AMIGA	L29000d	USCITO

CURVA DI INTERESSE PREVISTO



All'inizio il gioco sembra accettabile, sia dal punto di vista visivo che sonoro, ma dopo un po' sarete frustrati dai comandi che sono eccessivamente macchinosi. Se siete disposti a perseverare probabilmente riuscirete a ricavare un po' di divertimento da questo programma, ma sospettiamo che la maggior parte delle persone saranno semplicemente scoraggiate dall'imperdonabile livello di difficoltà incontrato all'inizio del gioco.

Avete di fronte un avversario: non temporeggiate - sparate!



Scegliete la strada sbagliata a questo punto e potrete puntare a una morte molto... bagnata!

SE ci sono dei giochi che possono sembrare abbastanza deludenti all'inizio e poi invece piacciono sempre di più, ci sono anche quelli che fanno subito un'ottima impressione e poi non riescono a mantenere la parola. Ho la netta impressione che *Fifth Gear* appartenga a quest'ultima categoria.

Il gioco consiste nel partecipare a una corsa fuorilegge nella quale l'unica regola è la mancanza assoluta di regole. Dovete andare dalla linea di partenza fino a un punto di svolta e di nuovo indietro in un periodo di tempo stabilito. Il percorso però è tutt'altro che facile: ci sono ostacoli e altre macchine da evitare, e sbattendovi contro l'auto subisce dei danni o addirittura viene distrutta. Per fortuna nel gioco avete a disposizione 5 macchine, quindi una guida un po' irregolare è tollerabile purché non esageriate.

La stazione di servizio sulla destra vi rifornirà di una bella serie di chicche, ammesso che possiate pagare.

All'inizio la macchina è attrezzata con una semplice mitragliatrice semiautomatica, ma potete fermarvi alle stazioni di servizio per comprare altre armi e degli accessori. Fra questi ci sono un lancia-missili con le sue munizioni, pneumatici a elio che vi permettono di realizzare dei salti "tipo Hazzard", nonché la possibilità di aumentare la frequenza di fuoco. Le armi, nel caso non ci siate ancora arrivati, servono per spazzare via le altre auto che si frappongono sul vostro percorso e per rimuovere ostacoli fissi.

Il denaro necessario per pagare questi lussi lo ricavate come ricompensa per ogni omicidio che commesso e per il tempo che riuscite a sopravvivere. Alla partenza avete già la somma di 10.000 dollari, sufficiente per acquistare un paio di bonus, ma in genere è sempre meglio conservare un po' di contanti per pagare le riparazioni e il rifornimento di carburante. Questo è necessario soprattutto per il fatto che le altre macchine hanno la pessima abitudine di rispondere al fuoco, a volte con una accuratezza fastidiosa.

Il gioco utilizza una visuale panoramica della pista con un pannello statico che copre parte dello schermo. La grafica è abbastanza bella e lo scorrimento verticale piuttosto fluido. I problemi veri cominciano quando provate a manovrare la macchina: è così sensibile che persino i giocatori con il tocco più delicato si troveranno ad andare a sbattere contro muri e ostacoli un po' troppo spesso.

Sono del tutto favorevole ai giochi complessi, ma la difficoltà di *Fifth Gear* è posta a un tale livello che imparare è più un lavoro che un piacere. Naturalmente tutto diventa molto più facile quando avete imparato cosa si trova dietro ogni angolo, ma anche a questo punto il rischio di un frontale rimane abbastanza elevato. Il problema si complica con la presenza di alcune curve molto strette e pericolose in alcune parti del gioco. Detto questo, se siete pronti a aver pazienza e costanza con i comandi non c'è dubbio che con il tempo riuscirete a superare questa difficoltà, ma preparatevi a giocare numerose volte le prime sezioni del gioco se desiderate condurlo a termine.

E un peccato che questo aspetto di *Fifth Gear* rovini due conversioni a 16-bit che altrimenti sarebbero state buone. Se però vi piacciono i giochi di guida e siete alla ricerca di una sfida che duri nel tempo vale la pena dargli un'occhiata.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SEARCH FOR THE TITANIC

La CAPSTONE/CRL dimostra che lavorare sott'acqua non è così eccitante come i cercatori di relitti vorrebbero far credere...

NELL'anno in cui venne varato, il 1912, il Titanic era il più grosso mezzo semovente mai costruito dall'uomo. Pesava 46000 tonnellate, trasportava 2000 passeggeri e veniva salutato come "la nave che era impossibile che affondasse". Dopo la collisione con un iceberg, durante il quarto giorno del suo viaggio inaugurale, l'esatta locazione del relitto rimase un mistero "profondo" fino al 1985, anno in cui la sua posizione venne finalmente scoperta. Il simulatore oceanografico della Capstone permette di partecipare a quell'operazione.

Il Titanic non è l'obiettivo immediato del gioco: il primo problema che si deve affrontare è la mancanza di fondi e bisogna farsi una fama paragonabile a quella di Jacques Cousteau prima che gli sponsor inizino a fornire assegni in bianco. L'unico modo di ottenere questo risultato è di intraprendere piccole spedizioni a caccia di reperti su relitti secondari (una decina).

Ogni spedizione è divisa in due fasi separate: pianificazione ed esecuzione. In entrambe le fasi è di fondamentale importanza l'elemento strategico, mentre l'azione è quasi nulla. Il giocatore effettua le sue scelte per mezzo di menu e icone. Le immagini grafiche sono poche e confinate nella seconda parte.

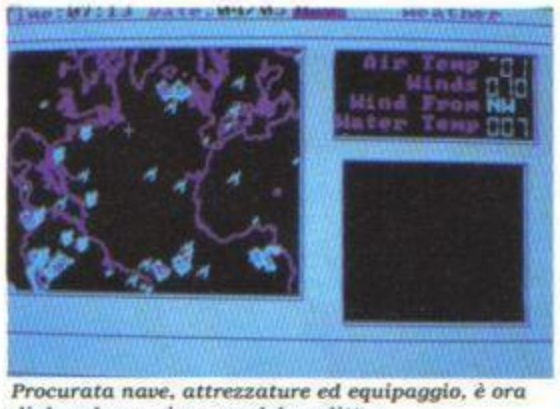
Pianificare significa scegliere una nave e il porto di partenza, decidere se acquistare attrezzature e, in caso affermativo, di quale tipo, oltre che assoldare un equipaggio qualificato. Dal momento che si devono pagare salari e procurare acqua, cibo e carburante necessari alla spedizione, capirete che il budget iniziale di $10.000 non durerà a lungo. Per ottenere fondi addizionali bisogna scegliere una società che vi sponsorizzi e fornirle una serie di ragioni per le quali dovrebbe fare ciò, scegliendole da una lista già preparata. Tutto sta in una scelta oculata dei tasti da premere, e nel gioco non trovate la "realistica combinazione di piangere, implorare e picchiare i pugni" promessa dal manuale.

Non si può salpare dal porto se non sono state sistemate tutte le procedure necessarie, come assoldare timonieri o essersi assicurati che le misure di sicurezza siano sufficienti. Quando tutto è a posto, eccovi in alto mare (in tutti i sensi). Si devono raggiungere le coordinate di un relitto ed il primo compito del giocatore è di riuscirci senza prima colare a picco.

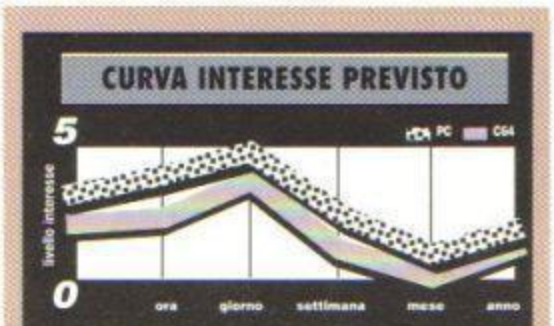
Una volta sul posto, è il momento di esplorare il fondo oceanico utilizzando sommozzatori ed equipaggiamenti più sofisticati quali minisub, batisfere, piattaforme sonar o altro. Durante la prima spedizione probabilmente ci si potrà permettere al massimo qualche sommozzatore che effettui una ricognizione preliminare. Se si fa qualche scoperta, bene; altrimenti bisogna continuare a cercare.

Il gioco è estremamente complesso, con innumerevoli opzioni e un mucchio di schermate e tabelle che forniscono tutte le variabili che possono influire sul risultato di una spedizione. Maltempo, stato di salute dell'equipaggio e misure preventive da parte vostra sono tutti fattori da tenere in considerazione.

Quello che realmente manca al gioco sono suspense e coinvolgimento. L'azione si sviluppa molto lentamente e la rappresentazione grafico/sonora non è sufficiente per fornire un incentivo all'esplorazione. Se non vi piacciono le simulazioni lunghe, complesse e poderose, la ripetitiva serie di immersioni necessaria per ottenere qualunque risultato (non ripagato graficamente) vi annoierà quasi subito. D'altro canto l'accuratezza della simulazione e della rappresentazione di tutti i problemi che perseguitano un cacciatore di relitti fanno di *Search for the Titanic* un gioco non privo di valore. Un gioco consigliato a chi ha un reale interesse per l'argomento, ma purtroppo non un programma "ludico" in senso stretto.



Procurata nave, attrezzature ed equipaggio, è ora di dare la caccia a qualche relitto.



Digerire il lungo manuale di istruzioni, imparare a controllare il gioco e completare con successo la vostra prima partita vi porterà via circa una giornata.

Ci sono voluti 75 anni per ritrovare il Titanic, perciò se volete ripetere l'impresa preparatevi a lunghe ore di gioco.

PIANO DELLE USCITE

PC	L59000d	USCITO
C64/128	L35000d	USCITO

Non sono previste altre versioni

C64

Sotto l'aspetto audiovisivo *Search for the Titanic* è terribilmente scarso. Tranne che per qualche mappa colorata, l'unica cosa degna di commento sono i menu di selezione - facili da usare e comprendere. Degna della lunghezza del ciclo di immersioni è la velocità di caricamento dei drive: fatevi una buona tazza di the nell'attesa.

GRAFICA	3	FATTORE QI	8	K-VOTO 647
AUDIO	1	FATTORE K	6	

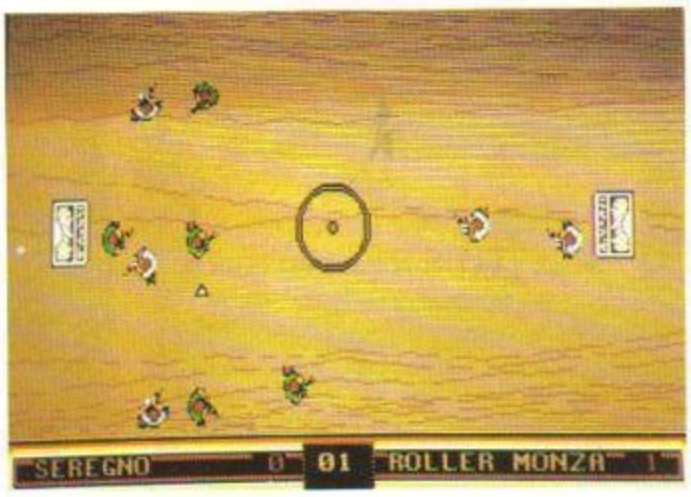
Una navigazione prudente è essenziale durante la ricerca del relitto più mitico di tutti i tempi.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

HOCKEY PISTA



Il tributo all'hockey su pista della LINDASOFT.

SE pensate di non averne ancora abbastanza di calcio, basket, corse e delle olimpiadi che da *Pong* in poi hanno invaso periodicamente i nostri monitor, la Lindasoft vi offre la possibilità di giocare a *Hockey su Pista*.

Per chi non lo sapesse, l'hockey viene praticato anche su pista, oltre che su ghiaccio e su prato, con una pallina al posto del disco e, ovviamente, con pattini a rotelle. In Italia vengono annualmente disputati una coppa e un campionato di questo sport, cui la Lindasoft ha deciso di dedicare un programma realizzato con lo STOS e messo in vendita a 19900 lire.

Il menu principale contiene quattro opzioni: la prima - "Squadre" - consente di scegliere due formazioni tra le sedici di campionato; inoltre si possono cambiare i colori della divisa e il nome della squadra. La seconda opzione - "Giocatore contro ST" - permette di iniziare una singola partita: dopo un breve accesso al disco viene presentato il campo di gioco visto dall'alto, con una rappresentazione simile a quella di *Kick-Off* ma con le porte disposte a destra e sinistra dell'area. Purtroppo le somiglianze con il programma della Anco sono solo nella visione del campo: l'area di gioco è veramente troppo piccola e, forse per simulare i tempi necessari per prendere velocità con i pattini, forse per le limitazioni dello STOS, i giocatori (specie quelli controllati dall'utente) sono piuttosto lenti e goffi.

Il giocatore controlla il pattinatore più vicino alla palla - evidenziato da un triangolino giallo - e l'obiettivo è, naturalmente, segnare più punti possibile cercando nello stesso tempo di ostacolare il vostro avversario. Quando viene segnato un punto appare una sequenza digitalizzata non molto chiara ma di sicuro effetto.

La terza opzione - Due giocatori - è per ora inutilizzabile: alla Lindasoft stanno aspettando l'estensione promessa dalla Mandarin per il secondo Joystick, e con l'apposito tagliando inserito nella confezione, è possibile richiederla per 10.000 lire. L'ultima opzione, infine, permette di partecipare a un torneo fra le sedici squadre.

ATARI ST

Il programma è stato realizzato con lo STOS, il creatore di giochi per il 16-bit dell'Atari che quasi un anno e mezzo fa aveva stupito per la sua duttilità e versatilità. La grafica è scialba, non tanto per le dimensioni dei pattinatori ma per la grandezza (o meglio, piccolezza) del campo. La musica d'introduzione è carina, ma per il resto del gioco l'ST rimane quasi muto. La possibilità di partecipare a un torneo ne aumenta la longevità, ma la caratteristica dell'eliminazione diretta probabilmente vi farà perdere la pazienza. Tutto sommato, *Hockey su Pista* offre un ottimo esempio di quello che si può fare con lo STOS, ma non è al livello degli attuali programmi commerciali.

GRAFICA	6	FATTORE QI	4	K-VOTO
AUDIO	5	FATTORE K	5	505

Hockey su Pista **rappresenta sicuramente una novità sul panorama dei giochi sportivi, sia per il tipo di sport simulato, sia perché è stato programmato con lo STOS. Tuttavia non lo giocherete a lungo, né proverete l'impulso di ricaricarlo dopo averlo riposto sullo scaffale, dietro a *Kick-Off*.**

SPEDIZIONI CONTRASSEGNO IN TUTTA ITALIA

Amiga 500 1.3 L.790.000
Amiga 2000 1.3 L. 1.700.000
Drive Amiga est.noL. 199.000
Esp.ne 512k L. 160.000
Hard Disk A590 L. 990.000
Janus xt L. 799.000
Janus at L. 1.600.000

Atari 1040stfm 1.4 L. 999.000
Atari 1040ste telefonare
Atari folio italiano L. 649.000
Linx L. 415.000
Cartuccie Linx L. 45.000

EasyData
tutto per l'informatica personale
Via A.Ormodeo 21/29 - 00179 Roma
T. 930.43.00/5.00.19.30
Sabato compreso - Lunedì mattina chiuso

PC Professionali PHILIPS
xt 2d 720k L. 1.100.000
xt 1d hd 20 L. 1.600.000
xt hd 20-vga L. 1.890.000
at hd 20 L. 2.100.000
at hd 20-vga L. 2.390.000

7858020
7806030

Software Originale e PD per ATARI AMIGA MS-DOS tutto il catalogo jsoft leader cto

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

I due cattivi intenti ad attaccarvi non si sono accorti che alle loro spalle sta piombando la Black Virgin...

La TITUS forse non conosce bene cosa vuol dire le "Pantere siamo noi"...

WILD STREETS

PRENDETE un picchiaduro, uno qualsiasi. Cosa contiene? Forse una 357 Magnum, ma certamente non una pantera nera nello staff ufficiale della CIA. Probabilmente è questo il motivo che ha spinto la Titus a usare queste trovate per aggiungere un tocco di originalità al suo ultimo gioco.

Lo scenario è quello standard dei picchiaduro di ambientazione metropolitana. Siamo nel 1998 e il centro di New York è degenerato in una specie di bidonville in rovina. La città è in mano alla mafia e il suo ultimo, azzardato gesto è stato quello di rapire il direttore generale della CIA.

Senza affaticarsi troppo James Taylor, veterano di Panama e gorilla della CIA, si è fatto calare con un elicottero fra le macerie. Non si tratta di una missione da niente, di quello che si affrontano a mani nude, quindi prima di lanciarsi nella giungla metropolitana si è attrezzato con un fucile a colpi contati, facendosi accompagnare da una guardia del corpo felina, chiamata appropriatamente Black Virgin.

Ci sono cinque livelli separati, ma l'obiettivo di ciascuno di essi in linea di massima è lo stesso: farsi strada attraverso malviventi e gangster di ogni genere lungo un sentiero metropolitano di schermi a stacco fino ad arrivare alla fine del livello, dove c'è un malvivente ancora più pericoloso. Potete usare la vostra 357 Magnum in qualunque momento, ma è meglio risparmiare tutti i colpi per lo scontro finale, quando è più comodo abbattere il tipaccio con le armi da fuoco. Black Virgin vi segue docilmente per la maggior parte del tempo scattando sugli occasionali avversari che incontrate lungo la strada per aiutarvi a trarvi d'impaccio.

In teoria l'assortimento di dieci tipi diversi di colpi e pugni (non troppi secondo gli standard attuali) dovrebbe fornire abbastanza materiale per dar vita a un combattimento variato: nella pratica, invece, le mosse che scegliete non sono sempre coordinate in maniera adeguata con quello che sta succedendo sullo schermo. La cosa non sarebbe molto grave se non doveste risparmiare i proiettili, ma il fatto di sparare continuamente il vostro ultimo colpo quando avreste voluto semplicemente tirare qualche calcio volante può essere piuttosto fastidioso.

Ad ogni modo, anche per abbattere i peggiori delinquenti che New York City riesce a radunare non sono necessari colpi troppo complicati. La parte di combattimento manca di varietà, fluidità e velocità: è abbastanza semplice liquidare con un paio di colpi la maggior parte dei criminali che incontrate.

Colpo dopo colpo *Wild Streets* degenera in una passeggiata sempre meno emozionante. Dal punto di vista tecnico l'assenza di scorrimento e l'animazione rigida sono abbastanza deludenti: dopo un po' di tempo l'azione diventa ripetitiva e mortalmente noiosa - e non bastano un paio di gadget a superare questo handicap.

Capire le strategie dei picchiaduro non richiede molto tempo, e non ci vuole molto tempo neanche per rendersi conto che *Wild Streets* non vi terrà incollati allo schermo. Tuttavia, essendo un gioco abbastanza facile, è probabile che una volta che lo abbiate cominciato vogliate vedere se riuscite a completarlo. Se tirate dritto o meno dipende da quali altri giochi avete a disposizione. Tuttavia sui tempi lunghi è il tipo di programma che vi fa rimpiangere di non aver aspettato le recensioni prima di comprarlo.

ATARI ST

L'animazione rigida e le lunghe sequenze di sprite tutti uguali non contribuiscono a sopperire al metodo di controllo un po' confuso e alla tediosità del gioco. L'uso dello schermo a stacco invece dell'azione a scorrimento aumenta le probabilità per il personaggio principale di trovarsi incastrato fra le schermate: può succedere quindi che venga colpito da entrambi i lati senza che riusciate a difendervi. Dal punto di vista sonoro il motivetto del titolo è collegato in maniera appropriata all'azione con qualche parola malamente camponata, mentre gli effetti sonori sono limitati.

GRAFICA	4	FATTORE QI	2	K-VOTO 384
AUDIO	5	FATTORE K	3	

AMIGA

L'unica differenza significativa fra questa versione e quella ST sta nel leggero potenziamento degli effetti sonori. L'irrilevante motivo del titolo suona proprio fra un livello e l'altro invece che all'inizio e il ringhio della pantera e gli effetti sonori dei colpi sono leggermente più realistici. A parte questo, valgono tutte le critiche che abbiamo fatto alla versione ST.

GRAFICA	4	FATTORE QI	2	K-VOTO 401
AUDIO	6	FATTORE K	3	

PIANO DELLE USCITE

ATARI ST	L39000d	USCITO
AMIGA	L39000d	USCITO
C64/128	L18000c • L25000d	USCITO
AMSTRAD	L18000c	IMMINENTE
PC	L39000d	IMMINENTE

Non sono previste altre versioni

Ci sono un po' di problemi, ma un bel calcio al posto giusto risistema tutto!

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

I deserti ghiacciati - come potete vedere questo gioco supera in tenerezza molti prodotti analoghi (non sono tcarini quei pinguini? No? OK)

KID GLOVES

SUPER *Mario Brothers, Bubble Bobble, Verminator, New Zealand Story* e *Rainbow Islands* sono solo alcuni dei titoli che sfruttano il recente aumento di popolarità dei *giochi carini*. Conoscete il genere - sprite che sembrano uscire dal più sdolcinato cartoon di Hanna e Barbera che vi possa venire in mente. Ora la Logotron ha alzato la posta con il lancio di *Kid Gloves*, che è talmente "tenero" da farvi venire le lacrime agli occhi.

La trovata che lo sorregge è questa: stanco di ascoltare lo zio Indiana Stallone (nome dal suono familiare...) sproloquiare sulle sue avventure passate, il giovane Kid (che poi sareste voi) gironzola nello studio dello zio Indy, dove trova un paio di vecchi guanti da boxe. Mentre li prova si trova trasportato magicamente in una foresta primitiva. E a questo punto comincia il divertimento.

Kid Gloves è un gioco di piattaforme abbastanza tradizionale. L'obiettivo è quello di passare dal lato sinistro a quello destro dello schermo saltando da una piattaforma all'altra: diversamente da altri giochi usciti di recente, *Kid Gloves* non utilizza scorrimento alcuno, ma "salta" da una schermata all'altra. Questo sistema, a dire il vero, non sminuisce affatto il gioco, anzi ne aumenta il coinvolgimento perché delle volte vi tocca ritornare ad una schermata già superata per risolvere quella in cui vi trovate.

Bisogna completare cinque livelli che comprendono "Da Qualche Parte nelle Lande Ghiacciate" (con pinguini extra-teneri), Londra, la Rivoluzione Industriale (che presenta diverse parti di macchine animate) e Psychedelia (che non raccomandiamo a quei lettori che soffrono di epilessia). In ogni livello ci sono 10 schermate: quando siete arrivati all'estremità destra della decima schermata i guanti vi trasportano al livello successivo.

Come in tutti i buoni giochi di piattaforme ci sono molte armi alternative da usare contro gli avversari: si comincia con le "monete mortali", che rimbalzano sullo schermo colpendo i nemici; tuttavia per distruggere le creature più grosse sono necessari numerosi colpi. Altre armi a disposizione sono Fiamme, Stelle Mortali e Megalaser, che si possono procurare nei negozi che appaiono di quando in quando (elemento che compare nella maggior parte dei *giochi carini* a piattaforme della miglior razza).

Un elemento un po' più insolito è costituito dagli incantesimi che avete a disposizione. Questi sono di sei tipi, ognuno dei quali può essere usato in ogni schermo, purché possediate la magia necessaria. Purtroppo non è mai possibile prevedere quale incantesimo verrà attivato o la sua efficacia, e quindi sono da considerare come un'ultima risorsa.

Diversamente dagli altri giochi dello stesso genere, *Kid Gloves* richiede qualcosa in più che il semplice sincronizzare perfettamente i vostri salti o sopprimere mostri di vario genere: esistono dei sistemi particolari per risolvere ogni schermata ottimizzando i vantaggi (che in questo caso sono costituiti da frutta che vale come punti e contanti per gli acquisti). Alcune eventualità, come ad esempio pareti che svaniscono e mostri addizionali sono controllati da un timer, quindi se si vaga troppo a lungo su una schermata questa cosa può sortire effetti positivi o dannosi, a seconda del livello in cui vi trovate.

Lungo la strada bisogna anche raccogliere delle chiavi che permettono di superare ostacoli particolari, e anche se siete in possesso delle chiavi è necessario riflettere con attenzione. Una opportunità molto utile nel caso in cui si sia compromesso un quadro è l'opzione "*back in time*": questa permette di tornare indietro di tre schermate e ripeterle (una possibilità senz'altro preferibile al ripetere tutto il gioco).

Complessivamente *Kid Gloves* non ha niente che non si possa trovare in altri giochi di piattaforme, se si escludono forse l'elemento magia e quello del "back in time". Dato che questo genere di giochi è senza tempo, i fan dei *giochi carini* probabilmente non saranno delusi dal vederne un altro in vendita. In definitiva si tratta di uno dei giochi di piattaforme più affascinanti che sia stato messo in circolazione da un po' di tempo a questa parte.

La LOGOTRON raddoppia la posta nel suo ultimo, tenerissimo gioco

La tecnofobia torna a colpire nel livello della Rivoluzione Industriale.

Psychedelia è... beh...psichedelico. Che altro dire?

CURVA DI INTERESSE PREVISTO

Sarete incantati da questo gioco sin dal primo momento in cui lo caricate. Naturalmente, dopo che avrete giocato un po' di volte l'interesse scemerà gradualmente: probabilmente ci tornerete dopo un po', magari per provare a completarlo. Una volta che lo avete giocato proprio tutto è improbabile che desideriate giocarci ancora.

PIANO DELLE USCITE

ATARI ST	L49000d	USCITO
AMIGA	L49000d	USCITO

ATARI ST

Kid Gloves ha un buon impatto dal punto di vista audiovisivo. Gli sprite sono veramente molto attraenti e nei diversi livelli c'è un'enorme varietà. Anche la parte sonora è stata curata molto bene e comprende tenerissimi dialoghi digitalizzati e una colonna sonora adeguatamente leggera. Un gioco presentato davvero molto bene e con un alto grado di giocabilità, anche se l'argomento è un po' scontato.

GRAFICA	8	**FATTORE QI**	7	**K-VOTO**
AUDIO	8	**FATTORE K**	9	**825**

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CROSSBOW
THE LEGEND OF WILLIAM TELL

La SCREEN 7 si lancia nella mischia delle antiche leggende con questa nuova vivace avventura dinamica

GUGLIELMO Tell e le balestre viaggiano insieme come Schwarzenegger e una coppia di bilancieri. Nessuno conosce i segreti di archi e faretre meglio di lui ed è difficile anche batterlo nel combattimento con la spada. D'altra parte, possiamo dire invece che il ruolo di padre non è il suo forte. Sfuggito ad ogni controllo, suo figlio è riuscito a cacciarsi in una lite con il malvagio duca Gessler, che lo sta sbattendo in galera perché si è rifiutato di inchinarsi davanti al cappello ducale. Per un tipo come "Guglielmo" non c'è altra scelta: è intenzionato a ritrovare il ragazzo e a dare a Gessler una lezione che ricorderà per tutta la vita.

La ricerca di Tell junior si presenta come un'avventura dinamica a icone, nella quale sono state inserite moltissime sequenze di combattimento. Le prodezze di Tell, che hanno luogo nella metà superiore dello schermo, sono controllate tramite una serie di icone.

Sostanzialmente si tratta di esplorare la campagna, raccogliendo oggetti e trattando con gli uomini e gli animali che incontrate. La prima necessità è relativa all'attrezzatura: nella vostra capanna si trovano un'ascia e un bastone, ma la stessa foresta cela un intero arsenale di spade, frecce, balestre e archi. Tutti i gioielli e i lasciapassare sparsi lungo il percorso sono destinati a tornarvi utili; le scorte sono essenziali per quando l'energia di Guglielm verrà meno.

È preferibile affrontare la maggior parte dei personaggi solamente a parole. Alcuni vi offriranno un oggetto senza che abbiate assolutamente bisogno di sollecitarli; altri invece devono essere persuasi con un boccone di cibo o qualche gentilezza. Con le icone potete offrire provviste e gioielli o mostrare documenti, anche se all'inizio della partita le vostre scorte sono limitate.

I cavalieri neri di Gessler hanno ricevuto l'ordine di arrestare chiunque abbia una vaga somiglianza con Guglielmo Tell. Nonostante tutti gli sforzi per evitarli, alla fine bisognerà combatterci contro: l'icona adatta vi offre la possibilità di scegliere l'arma che preferite e di eseguire una serie di mosse di combattimento di base. Nel caso in cui scegliate la balestra, comparirà in fondo allo schermo una finestra con la posizione del bersaglio; sta a voi prendere la mira.

C'è un sacco di materiale nella storia; sicuramente abbastanza da regalarvi ore di gioco - se riuscite a trovare il tempo. Tuttavia *The Legend of William Tell* è un gioco discreto, ma non eccezionale; gran parte della grafica relativa all'ambientazione e ai personaggi si ripete ed è necessario esplorare molto prima che riusciate a fare progressi consistenti. Non solo, ma alcune delle sequenze di combattimento iniziali sono estremamente difficili da superare e potrebbero innervosirvi se non siete molto pazienti.

In definitiva è un gioco da prendere in considerazione, ma solo se avete molto tempo a disposizione e siete un appassionato delle avventure dinamiche.

Non si tratta di un'avventura dinamica scadente, ma non è neanche una delle migliori. Le vostre (scarse) aspettative iniziali vengono mantenute e dopo le prime partite non c'è molto altro che possa attirare il vostro interesse. Dopo che avete afferrato il senso del gioco l'interesse calerà... Naturalmente dopo che siete riusciti a risolverlo, questo va da sè!

PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	L39000d	USCITO
AMIGA	L39000d	USCITO
SPECTRUM	L18000c	IMMINENTE
C64/128	L18000c • L21000d	IMMINENTE
AMSTRAD	L18000c	IMMINENTE
PC	L49000d	IMMINENTE

ATARI ST

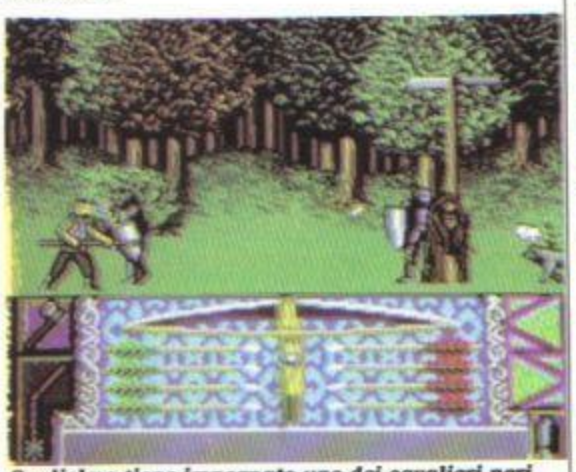
La grafica e la presentazione sono abbastanza scorrevoli con le icone di facile uso ed esistono utili opzioni save/load. Il sonoro si limita ad alcuni effetti all'interno del gioco, ma l'allegra "Ouverture" del titolo compensa in qualche modo questo limite. Divertente per un po' ma noioso sui tempi lunghi.

				K VOTO
GRAFICA	7	FATTORE QI	6	679
AUDIO	5	FATTORE K	6	

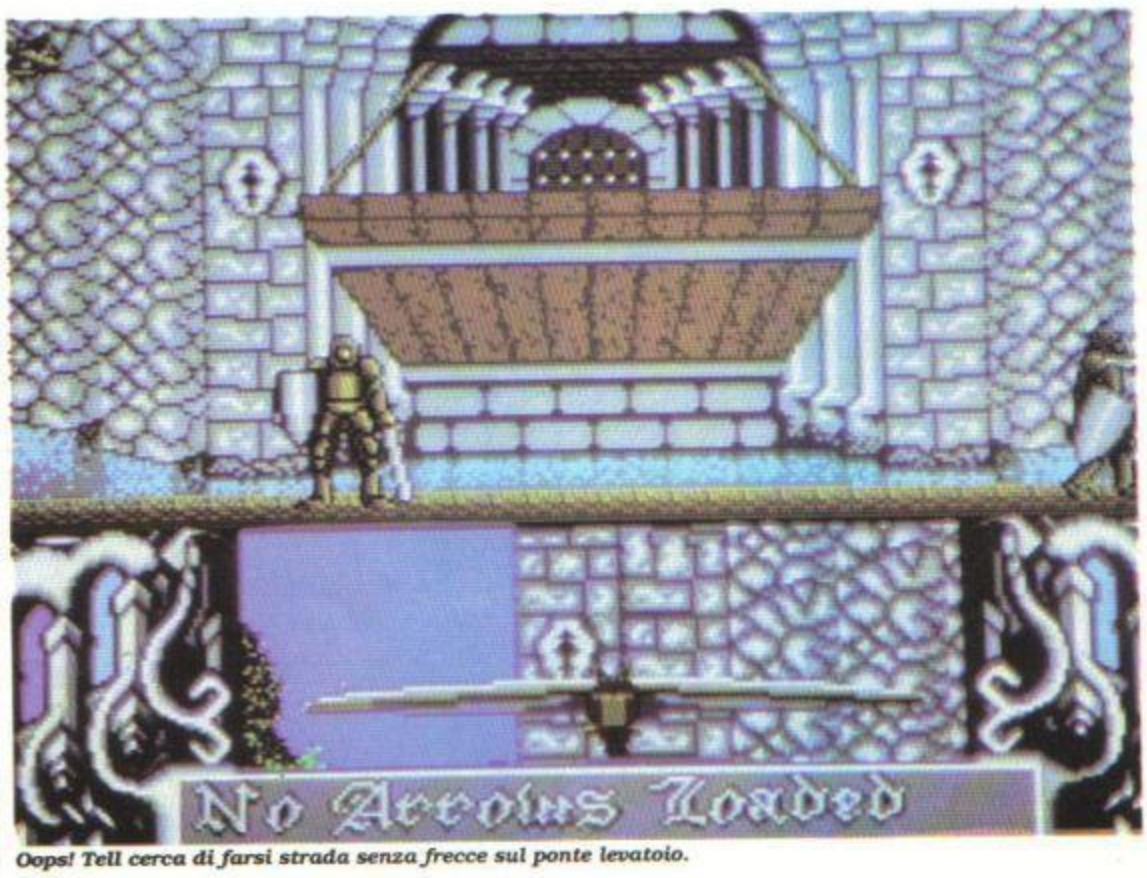
AMIGA

Dal punto di vista grafico è un po' più colorato della versione ST, anche se alcuni elementi non sono definiti altrettanto bene. Un po' più veloce, ma non presenta grosse differenze nella struttura di gioco.

				K VOTO
GRAFICA	7	FATTORE QI	6	684
AUDIO	5	FATTORE K	6	



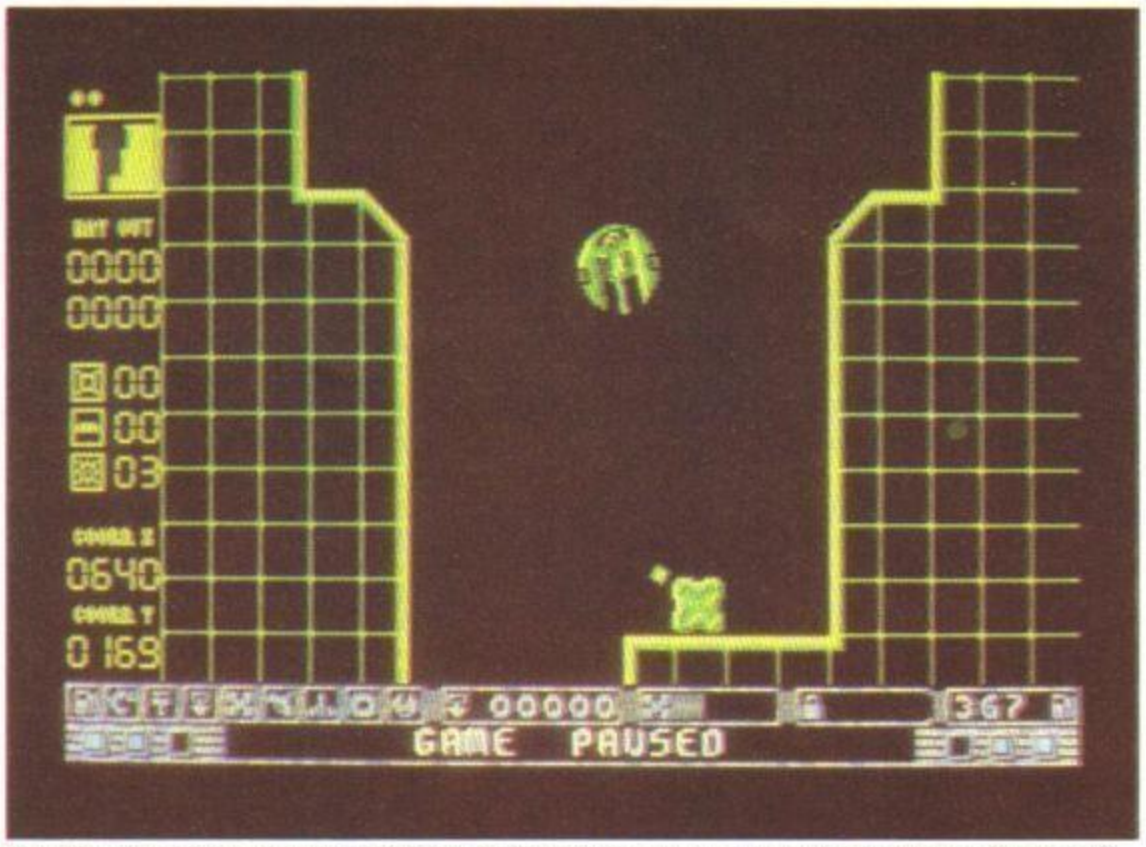
Guglielmo tiene impegnato uno dei cavalieri neri di Gessler in un piccolo duello!



Oops! Tell cerca di farsi strada senza frecce sul ponte levatoio.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Non fatevi ingannare dalla grafica minimalista del simulatore: **Rotor** *ha un sacco di giocabilità ed è terribilmente coinvolgente.*

ROTOR

La ARCANA ci riporta ai tempi di *Gravitar*, quando l'inerzia era il nemico numero uno

NEL futuro, secondo quanto dice la Arcana, saranno due le possibilità per le persone come noi: lavorare come degli schiavi senza nessuna ricompensa oppure arruolarsi nei Roto-Raiders. Questi pilastri della società fanno parte di una squadra fuoriclasse di piloti da combattimento aereo in missione. L'obiettivo della missione: distruggere le difese del nemico, rubare energia, munizioni e carburante, poi tornare a casa.

Semplice. Ma prima di entrare a far parte della squadra, bisogna affrontare sei livelli di simulazione per dimostrare la propria abilità. Queste micro-missioni possono comunque provocare la fine del gioco se si perdono tutte e tre le navi simulate, per quanto vi potrà consolare il fatto che almeno non sia morto nessuno. Ogni tre missioni vi viene data una parola d'ordine che permette di affrontare il livello successivo: alla fine si arriva ad affrontare i 18 livelli non-simulati del gioco.

Per tutto il gioco avete a disposizione un mini informatore computerizzato. Questo comodo congegno vi fornisce dettagli sul successo della missione e sulle Unità di Prestigio (PU) accaparrate. Le PU servono per accedere alle ultime missioni, e si proottengono portando a termine delle mansioni particolarmente difficili e facendo esplodere dei conteiner vuoti.

Il vostro mezzo può essere potenziato in alcune missioni aprendo scrigni che contengono delle perle. Un convertitore a bordo le trasforma in capacità utili quali una velocità rotatoria extra, potenziamento energetico, scafo corazzato e laser più potenti. Con tutti questi extra il mezzo diventa molto più facile da manovrare. Ci sono anche dei rischi: a volte aprendo i conteiner si scoprono delle mine, che appesantiscono notevolmente la navicella. Se non le prendete esplodono, e in questo caso verrà persa una vita.

Ogni livello è un'unità indipendente, la cui ampiezza aumenta proporzionalmente all'aumentare delle difficoltà. L'unica via di scampo è costituita da un'uscita generata casualmente dopo che avete distrutto i nemici e ne avete saccheggiato le spoglie. Le missioni successive contengono delle brutte sorprese, tipo generatori di gravità artificiale, basi laser, basi -serpente e cannoni a tiro rapido. Se per allora non sarete riusciti a raccogliere qualche bonus... non tornerete a casa per la merenda. E anche se sconfiggete i nemici, non riuscirete a rientrare fino a quando non raccoglierete tutti i cristalli solari che si trovano negli scrigni. È una vita da cani, non è vero?

IL FATTORE ARCHIMEDES!

L'Archimedes della Acorn è considerato una pietra miliare nella storia dei microcomputer - la prima macchina abbordabile che si avvale della tecnologia RISC. Aveva fatto un sacco di promesse ai giocatori, eppure fino a ora ne ha mantenute veramente poche.

Non si può negare che per un qualsiasi progettista serio di giochi la macchina equivalga a una preghiera esaudita - non solo la sua grafica e le capacità sonore la mettono in competizione con l'Amiga, ma la presenza del processore RISC offre al programmatore la possibilità di lanciarsi in routine complesse senza con questo sacrificare la velocità di esecuzione (ed è proprio quello che volete se state cercando di generare centinaia di poligoni solidi tridimensionali rapidamente, per fare un esempio).

Per quale motivo allora le case produttrici hanno impiegato così tanto tempo a sviluppare il software per la macchina? La risposta in parte si può trovare nella base ristretta, anche se in rapida crescita, degli utenti, ma anche nella riluttanza da parte della Acorn a mettere in commercio "Archie" come una macchina da gioco. Ma ogni giorno che passa ciò diventa una scusa sempre meno accettabile.

È bello vedere una piccola società come la Arcana sviluppare le versioni Archimedes insieme ai tradizionali giochi a 16-bit, anche se questo gioco in particolare non sfrutta tutte le possibilità della macchina. Speriamo che gli altri produttori di software seguano presto l'esempio della Arcana e diano a questo superbo computer il riconoscimento che si merita.

PIANO DELLE USCITE

ATARI ST	L39000d	USCITO
AMIGA	L39000d	USCITO
ARCHIMEDES	L49000d	USCITO
PC	L39000d	IMMINENTE

Non sono previste altre versioni

CURVA DI INTERESSE PREVISTO

Ben poco *user-friendly*, i Roto-Raider sono difficili da controllare in tutte le versioni. Dopo che avete acquistato una certa padronanza grazie agli eccellenti simulatori, i livelli della missione sono stimolanti e (letteralmente) soddisfacenti: i bonus vi permettono un maggiore controllo e la possibilità di salvare vi evita di ricominciare ogni volta tutto dall'inizio. La versione ST è meno coinvolgente a causa dell'animazione scadente che rovina la giocabilità, rendendola un po' troppo frustrante.

ATARI ST

Non sono semplicemente lo scorrimento scadente (che a volte può disorientare) o gli effetti sonori limitati a rendere meno valida la versione ST; c'è anche il fatto che il concorrente diretto di *Rotor* è Oids: si tratta di un gioco nettamente superiore, ma chiunque sia attratto dallo schema di gioco di Gravitar dovrebbe provarlo in ogni caso.

GRAFICA	6	FATTORE QI	6	K-VOTO 709
AUDIO	6	FATTORE K	7	

ARCHIMEDES

Anche se l'Archimedes è un computer ritenuto superiore alla media, non ha ancora dimostrato grandi cose nei giochi. Rotor non fa eccezione: questa versione non è molto superiore alla versione Amiga. Una colonna sonora leggermente più gradevole e uno scorrimento più fluido sono gli elementi che la rendono superiore alle altre due versioni. A ogni modo, lode alla Arcana per essersi presa la briga di occuparsi di una macchina troppo spesso ignorata.

GRAFICA	8	FATTORE QI	6	K-VOTO 895
AUDIO	8	FATTORE K	9	

AMIGA

Per Amiga ci sono pochi giochi del genere *Gravitar*, e per questo qunado viene pubblicato un gioco appena decente è destinato ad apparire stupendo. Tuttavia una colonna sonora grandiosa, una grafica nitida ed elegante, una presentazione eccellente e un bel grado di difficoltà gli forniscono tutte le carte per essere coinvolgente.

GRAFICA	8	FATTORE QI	6	K-VOTO 895
AUDIO	8	FATTORE K	8	

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MANIC MINER SU AMIGA?

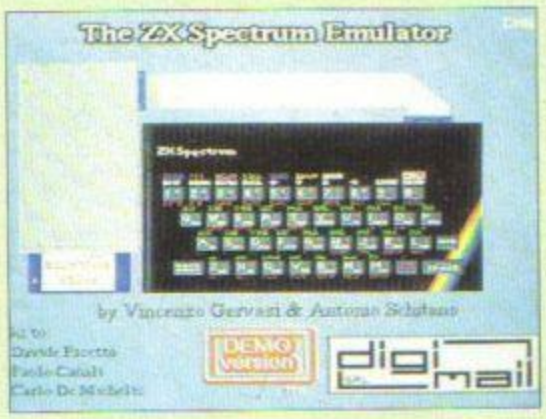
A tutti piace sentire l'ultimo album dei Negresses Vertes, ma non pensate che ogni tanto sia bello tirar fuori un disco dei Jam, alzare il volume, mettersi comodi e ripensare ai tempi andati?

La stessa cosa sarebbe possibile anche nel mondo dei videogiochi. Provate a pensare che tuffo al cuore provereste a rigiocare *Star Raiders*? Sarà perché anche loro hanno attacchi di nostalgia oppure perché sono senza idee, ma le case di software sembrano accorgersi del potenziale insito in alcuni grandi classici dei videogiochi e si stanno dando da fare a riproporli per le macchine a 16-bit.

Ne sono un esempio i due giochi recensiti in queste pagine, *Renaissance* (una compilation di vecchi classici da bar) e *Manic Miner* (indubbiamente uno dei migliori giochi per 8-bit mai scritti).

Questi due giochi, nonché il tema più generale degli Olden Goldies (sui quali, per inciso, ci piacerebbe sapere il vostro parere: siete favorevoli a questi "revival" o preferite giocare soltanto giochi ultrarcenti?), ci danno la possibilità di parlare di un'interessante "diavoleria moderna" dal nome ZX Spectrum Emulator, che raggiunge lo scopo degli Olden Goldies prendendo una strada completamente diversa.

Questa "diavoleria moderna" non è altro che un



Ci sono due modi per giocare a Manic Miner su Amiga: uno è comprare la versione a 16-bit della Software Projects recensita su queste pagine, l'altro è rispolverare la versione originale su cassetta e caricarla sull'Amiga con lo ZX Spectrum Simulator.

programma con un'aggiunta hardware che consente di far girare su Amiga qualunque programma per Spectrum. Ma chi vorrà far girare i suoi programmi per Spectrum su Amiga?, chiederete voi. Qualcuno di certo, se la Software Projects ha realizzato una versione di *Manic Miner* per Amiga perfettamente identica al vecchio originale.

A parte ciò, la cosa interessante di questo emulatore è il fatto che si tratta di un prodotto interamente italiano.

Realizzato da due studenti della facoltà informatica dell'Università Statale di Pisa, Vincenzo Gervasi e Antonio Schifano, quasi come una sfida di programmazione, lo ZX Spectrum Emulator funziona con tutto il software per Spectrum 48K e nell'opzione in Bianco e nero gira alla stessa velocità dell'originale. Funziona sia su Amiga 500 che 2000 (model B) ed è fornito di in interfaccia che consente di caricare i programmi per Spectrum direttamente da un registratore a cassette e di salvarli poi su dischi Amiga, grazie ad un trucco che "fa credere" all'emulatore che i drive dell'Amiga siano dei Megadrive (e non stiamo parlando della console a 16-bit della Sega, OK?).

Lo ZX Spectrum Emulatoe è prodotto e distribuito dalla Digimail di Milano, alla quale ci si può rivolgere per ulteriori informazioni (Tel.: 02/426559).

RENAISSANCE

Alla IMPRESSIONS si tuffano nel passato e scoprono che le cose non sono più quelle di una volta.

RICORDATE i bei tempi andati, quando potevate giocare un coin-op per 100 lire a partita? Quando *Asteroids* e *Space Invaders* erano sulla bocca di tutti e macchine come *Defender* erano racchiuse nel mito di una tecnologia ancora di là da venire? Se ricordi di grafica a vettori monocromatici e sonoro a una sola pista vi fanno venire i lucciconi agli occhi, l'idea che sta alla base di *Renaissance* non dovrebbe dispiacervi.

Le classiche versioni di **Centipede e Galaxians...**

Alla Impressions hanno rispolverato quattro vecchi giochi: *Space Invaders*, *Centipede*, *Asteroids* e *Galaxians*, e hanno prodotto due versioni di ogni titolo. Una è una versione approssimativamente identica all'originale, l'altra lo stesso gioco migliorato dalle possibilità odierne degli home computer, con grafica e sonoro dell'ultima ora.

Fin dal primo momento in cui questi coin-op iniziarono a ingoiare montagne di monete da 100 lire ci sono stati innumerevoli tentativi di clonare i giochi di maggior successo. Questi cloni andavano da patetici tentativi di riprodurre lo schema di gioco dell'originale a versioni che riuscivano talvolta a migliorare il concetto del gioco originale.

Fornendo due versioni di ogni titolo alla Impressions hanno tentato di soddisfare un vasto spettro di gusti, ma anche se il coraggioso tentativo di evocare ricordi nostalgici è senz'altro originale, non si può certo definire una mossa completamente riuscita.

Giocando con le copie dei vecchi classici si scopre che tutti i trucchi e le tattiche sviluppate dopo anni di sudate partite (al prezzo di chili di altrettanto sudate monetine) qui non funzionano. Ovviamente, a causa di problemi di copyright, la Impressions non poteva replicare esattamente lo schema di gioco, le immagini e il sonoro degli originali, e ciò inficia seriamente il tentativo. Il clone di *Centipede (Megapede)*, non può essere giocato con il mouse, benché si sappia bene che un joystick non possa sostituire degnamente la trackball. Le versioni contemporanee sono approssimativamente lo stesso gioco, arricchito con graziosi fondali, buoni sprite e una spruzzata di animazione per insaporire il tutto. Ci sono perfino alcuni nemici addizionali contro i quali combattere, ma questo non cambia la sostanza del gioco.

Renaissance è una buona idea, ben presentata e ben realizzata, ma che mostra come alla Impres-

PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	L29000d	IMMINENTE
AMIGA	L29000d	USCITO
Non sono previste altre versioni		

CURVA INTERESSE PREVISTO

Inizialmente sarete attratti dalla possibilità di giocare nuovamente a questi grandi classici, ma verrete probabilmente delusi dal modo in cui sono stati realizzati. Queste versioni non sono sufficientemente innovative da fare rinascere il vecchio interesse, dal momento che offrono solo immagini grafiche più sofisticate e migliore sonoro. Questo è il genere di prodotto che metterete giù dopo una veloce occhiata, ma che tornerete a giocare di tanto in tanto, nei momenti di nostalgia.

AMIGA

Hmmm.... Beh, le versioni classiche sono ovviamente simili all'originale nell'aspetto grafico e sonoro (nonostante non siano repliche esatte), ma bisogna sottolineare come le versioni aggiornate non sfruttino affatto le possibilità della macchina. Nonostante ciò, la presentazione è buona e c'è una bella colonna sonora di David Whittaker. Non una brutta compilation, ma non lascia nemmeno a bocca aperta.

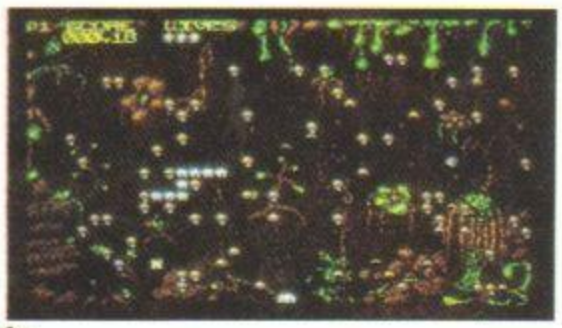
				K-VOTO
GRAFICA	6	FATTORE QI	2	650
AUDIO	7	FATTORE K	7	

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

sions abbiano dimenticato che ci sono superbe versioni di questi giochi disponibili come software di pubblico dominio. Basta girare un po' fra i club, ed è facile trovare centinaia di cloni simili. Detto questo, se vi sono piaciuti questi giochi e non ne avete già acquistato altre versioni per la vostra macchina, potreste riuscire a spremere qualche goccia di divertimento da questa collezione.



...e le versioni della Impression di **Draxians** *e* **Megapede** *.*

MANIC MINER

UNO degli argomenti preferiti nei discorsi dei possessori di 16-bit è la nostalgia per alcuni vecchi classici che spopolavano nel mercato degli 8-bit eoni fa. Il desiderio di vedere questi titoli convertiti per 16-bit sembra oggi essere più intenso che mai. Giungono in redazione sempre più lettere con domande del tipo "Che ne è stato del vecchio *Jet Set Willy*?" oppure "Possibile che non si trovi più in giro un sano, onesto, semplice sparatutto?"

Purtroppo un triste fatto della vita è che le potenti macchine oggi a disposizione dei programmatori permettono di realizzare giochi di dimensioni molto più grandi rispetto al passato, con elementi grafici e sonori immensamente migliorati, ma privi di quel coinvolgimento e di quella giocabilità che aveva decretato il successo dei più bei titoli prodotti per il mercato "artigianale" degli 8-bit. Società come la Ultimate-Play-the-Game e la Software Projects diventarono famose per la loro capacità di ottenere il massimo dalle capacità grafiche e sonore limitate di quei primi home computer, senza per questo perdere nulla nella qualità e nel fascino duraturo dei loro giochi.

Ora la Software Projects ha esaudito le preghiere dei possessori di computer a 16-bit, noti per il rischio che corrono in continuazione di pagare lire pesanti per un gioco graficamente perfetto ma così privo di spessore da ridursi, effettivamente, ad una mera dimostrazione delle potenzialità della macchina. La risposta a queste preghiere ha un titolo dal suono dolcissimo: *Manic Miner*.

Manic Miner segnò il debutto professionale del programmatore Matthew Smith. Si tratta di un gioco bidimensionale a piattaforme con venti livelli che devono essere completati in successione. Visto con gli occhi di oggi, non sembra certo essere il massimo, ma provate solo a prendere il joystick e "assaggiare" il primo livello... Non ci vorrà molto prima che scopriate le qualità di giocabilità e coinvolgimento che lanciarono questo gioco nel firmamento dei veri classici fin dal primo giorno della sua pubblicazione.

Alla SOFTWARE PROJECTS decidono di esaudire le preghiere degli utenti di 16-bit e ripubblicano un classico per 8-bit

Nel gioco si controlla Willy il minatore, un tipo piccolo ma scatenato che lotta per trovare la via d'uscita da una miniera abbandonata, popolata tra l'altro da varie creature maligne del calibro di telefoni mutanti e gabinetti assassini. Per fuggire bisogna balzare da una piattaforma all'altra, evitando i nemici e raccogliendo tutte le chiavi presenti sullo schermo. Una volta in possesso di tutte le chiavi si deve correre verso l'uscita prima che una riserva d'aria si esaurisca.

Con questa nuova pubblicazione la Software Projects si guadagnerà l'affetto di un gran numero di vecchi giocatori di *Manic Miner* - nella confezione non è inclusa solo la nuova edizione del gioco che sfrutta pienamente le potenzialità oggi a disposizione, ma anche una replica dell'originale così accurata che si possono utilizzare l'esperienza e i punti di riferimento che permettevano di risolvere la versione a 8-bit.

La nuova versione, pur essendo uno splendido gioco per Amiga, è comunque fedele allo spirito dell'originale. Questo significa fondamentalmente giocabilità a palate. Invece di cercare di comprimere ogni livello in un singolo schermo ed essere quindi costretto ad impiegare sprite di piccole dimensioni, l'autore ha preferito utilizzare grandi sprite caratterizzati da un'ottima animazione. Sullo schermo appare quindi solo una piccola sezione di ogni livello, mentre il resto compare grazie allo scorrimento generato dai movimenti del protagonista.

La familiare (e stonata) versione di *Peer Gynt* è scomparsa, rimpiazzata da una di quelle musichette che ci si scopre a fischiettare in bagno dopo tre giorni. Gli effetti sonori sono stati migliorati e di tanto in tanto è possibile imbattersi in alcune frasi digitalizzate.

La cosa più bella è vedere come alla Software Projects abbiano preso il coraggio a due mani decidendo di fare felici i possessori di 16-bit rispondendo alla loro richiesta più accorata: uno spruzzo di grafica ed effetti sonori dei nostri giorni mescolato con la giocabilità dei giochi dei tempi preistorici. Le altre società prendano nota: è così che i giochi per 16-bit dovrebbero essere!

Queste immagini mostrano la Caverna Centrale e la Menagerie nella vecchia e nella nuova versione

Se non avete mai giocato a *Manic Miner* vi ci vorrà qualche tempo prima di abituarvi alla velocità del gioco e alla necessità di prendere decisioni in una frazione di secondo. Una volta raggiunta questa confidenza, scoprirete di amare questo gioco. Presto o tardi arriverete a un punto dove il livello di frustrazione raggiungerà il limite di guardia, solitamente perché siete bloccati ad un livello apparentemente insormontabile. Ma basta giocare per qualche tempo a qualche altro gioco per ritrovare la voglia di tentare ancora.

PIANO DELLE USCITE

ATARI ST	prezzo, nc	in preparazione
AMIGA	L18000d	IMMINENTE

Non sono previste altre versioni

AMIGA

La versione 16-bit è superba e perfetta in ogni dettaglio. Gli sprite sono ampi e ben animati e, nonostante in un dato momento possiate vedere solo una piccola porzione dell'area di gioco, lo scorrimento è fluido ed efficace. Anche la musichetta è molto graziosa anche se il sonoro in qualche punto è un po' incerto.

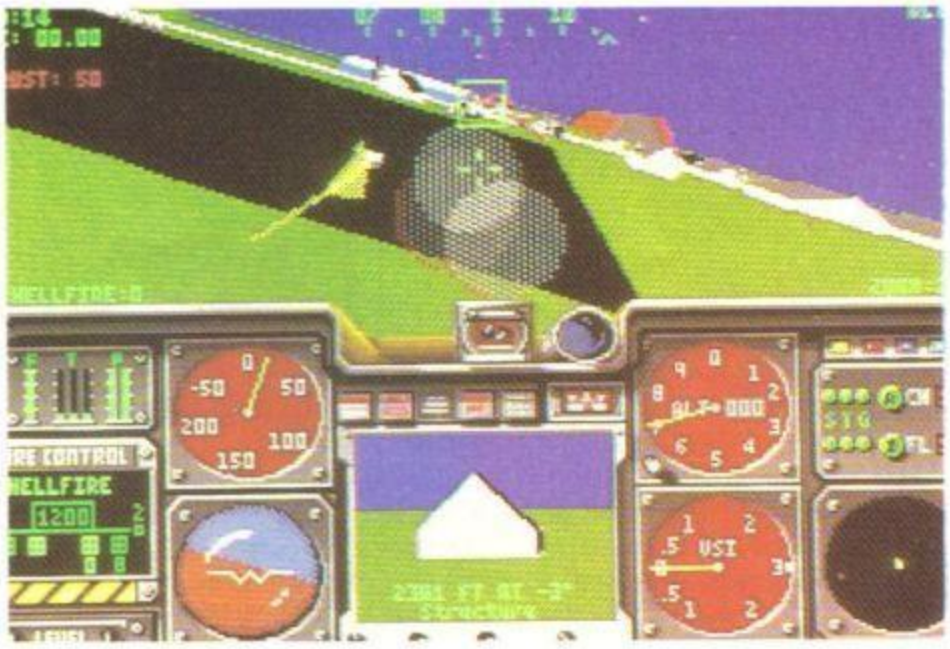
GRAFICA	8	**FATTORE QI**	6	K-VOTO
AUDIO	8	**FATTORE K**	9	**870**

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LHX ha probabilmente più inquadrature dall'esterno di qualunque altro programma. Potete perfino piazzarvi dietro a un bersaglio ed ammirare il missile mentre vi piomba addosso.



La configurazione del cruscotto varia da elicottero a elicottero.

LHX ATTACK CHOPPER

Prima che la EA decolli con la sua nuova simulazione di elicottero, l'inviato di K effettua un volo sul prototipo.

GLI appassionati di simulatori di volo e non ricorderanno certamente la simulazione dell'allora ancora top-secret *F-117 Stealth Fighter* - un programma che mescolava ipotesi fatte sulla base di dati reali con una spruzzata di immaginazione. Ora alla EA hanno realizzato un programma simile che ha per oggetto l'LHX - il nuovo elicottero "stealth" (invisibile) americano - senza che esso sia mai entrato in servizio. Come se non bastasse, la EA fornisce la possibilità di volare su un Apache, un Blackhawk o un Osprey.

Quando ho visitato la sede della EA a Langley (sede anche della CIA!) per vedere in anteprima questo programma, non mi aspettavo nulla di eccezionale. Dopo i successi a tutto volume di *Populous* e *Deluxe Paint III* nel 1989, sembrava che alla EA avessero deciso di riposarsi e pubblicare solo un costante flusso di programmi strategici e gestionali. Dopo una sola partita a *LHX AC* l'entusiasmo è però tornato alle stelle - il gioco mi ha coinvolto al punto da farmi quasi saltare il pranzo e io non salto MAI il pranzo.

LHX AC girava su un PC a 24MHz con una scheda a 256 colori - aspetto meraviglioso e giocabilità grandiosa. Passate le solite procedure di pre-volo (scelta del tipo di missione, luogo in cui essa si svolge e selezione dell'armamento e del tipo di elicottero), ero pronto per qualche decina di minuti di sano divertimento aeronautico. Avevo deciso di effettuare un attacco di precisione in Vietnam volando su un AH-64 Apache. Questo giocattolino è l'attuale cannoniera elitrasportata dell'esercito degli Stati Uniti, mossa da due turbine T700-700 della General Electric con un cannoncino da 30mm sotto il muso "se mai ve ne fosse bisogno".

Nonostante sia un eli-veterano di *Choplifter*, *Fort Apocalypse* e *Gunship*, ci sono voluti alcuni minuti prima che mi riabituassi all'emozione del "volo a elica". Ma, passati i primi momenti di incertezza, ho dato tutta manetta e mi sono diretto verso l'appuntamento con un bunker nemico. Tanto per farmi due risate ho provato a osservare l'elicottero da alcune delle angolazioni permesse dal programma: di fianco, davanti, dietro, da terra e un disorientante "tutt'intorno". Improvvisamente ho sorvolato un veicolo terrestre. Fortunatamente era uno dei nostri: un umile portatruppe M113. Era ora di scendere un po' di quota e abituarmi a impiegare l'armamento caricato a bordo del mio Apache: missili perforanti *Hellfire*, missili aria-aria *Stinger*, razzi FFAR e il cannoncino da 30mm.

Due minuti dall'inizio del volo, ed ecco il primo avversario: un carro da battaglia T-72 dotato solo di una mitragliatrice teleguidata da 12.7mm come protezione antiaerea. L'Apache è progettato in modo da sopportare colpi di qualunque calibro inferiore ai 23mm. O.K. Bersaglio agganciato sullo schermo. *Hellfire* attivati. Fuoco! Tanto per variare un po', faccio un voletto insieme al missile - *LHX AC* dà l'opzione di seguire la traiettoria delle armi letteralmente volando a cavalcioni di esse. Fiam!... Booom! Meno uno.

A questo punto ero sopra la base nemica. C'erano un mucchio di installazioni, così non riuscivo ad identificare il bunker. La soluzione: saturare l'intera area con razzi FFAR, facendo saltare in aria tutto ciò che non è fissato al terreno con qualche supercollante. Virata di 180 gradi e picchiata sul nemico: Booom, booom, booom! Benvenuti alla fiera della devastazione. Alla fine l'unica cosa rimasta intatta era proprio il bunker. A quel punto sono cominciati i guai.

Mi resi conto di essere perfettamente inquadrato nel mirino di qualcuno ostinatamente deciso ad abbattermi. Gli strumenti iniziarono a saltare in aria uno dopo l'altro e i comandi di volo a rispondere irregolarmente. Stavo perdendo il controllo dell'elicottero, e lo stavo perdendo in fretta. Lanciai alcuni *chaff* e delle esche termiche - senza risultato. Una rapida ispezione del cielo rivelò una cannoniera avversaria Mi-24 Hind. Tra l'avvistamento e l'abbattimento ad opera di uno *Stinger* passarono dieci secondi. Ma non era finita: qualcun'altro continuava a martellarmi.

Non c'era più niente da fare. Mentre precipitavo a spirale verso il terreno, notai un lontano veicolo cingolato sulla destra. Non potevo ispezionarlo a distanza (gli strumenti necessari si erano disintegrati trenta secondi prima insieme a tutti i sistemi d'arma). Stavo precipitando, e non c'era modo di evitarlo, così decisi di puntare verso la torre nemica: se non altro la mia uscita da questo campo di battaglia di poligoni tridimensionali sarebbe stata spettacolare. Impatto istantaneo e fine della missione. Proprio all'ultimo istante ebbi la possibilità di esaminare il mio avversario: era una batteria antiaerea semovente ZSU-23-4 con quattro canne da 23mm. La prossima volta questo simpatico mezzo avrebbe ricevuto la mia attenzione immediata prima di proseguire con l'attacco sul bunker. Peccato avere imparato la lezione nel modo peggiore.

PIANO DELLE USCITE		
IBM PC	prezzo nc	IMMINENTE
AMIGA	prezzo nc	in preparazione
ATARI ST	prezzo nc	in preparazione
Non sono previste altre versioni		

TOP SECRET

Autodistruggetevi dopo avere letto questo messaggio.

LHX (Light Helicopter Experimental)
Tipo: Ricognizione/Attacco
Equipaggio: 1
Raggio di Azione: 1425km
Velocità max orizzontale: 330km/h al livello del mare

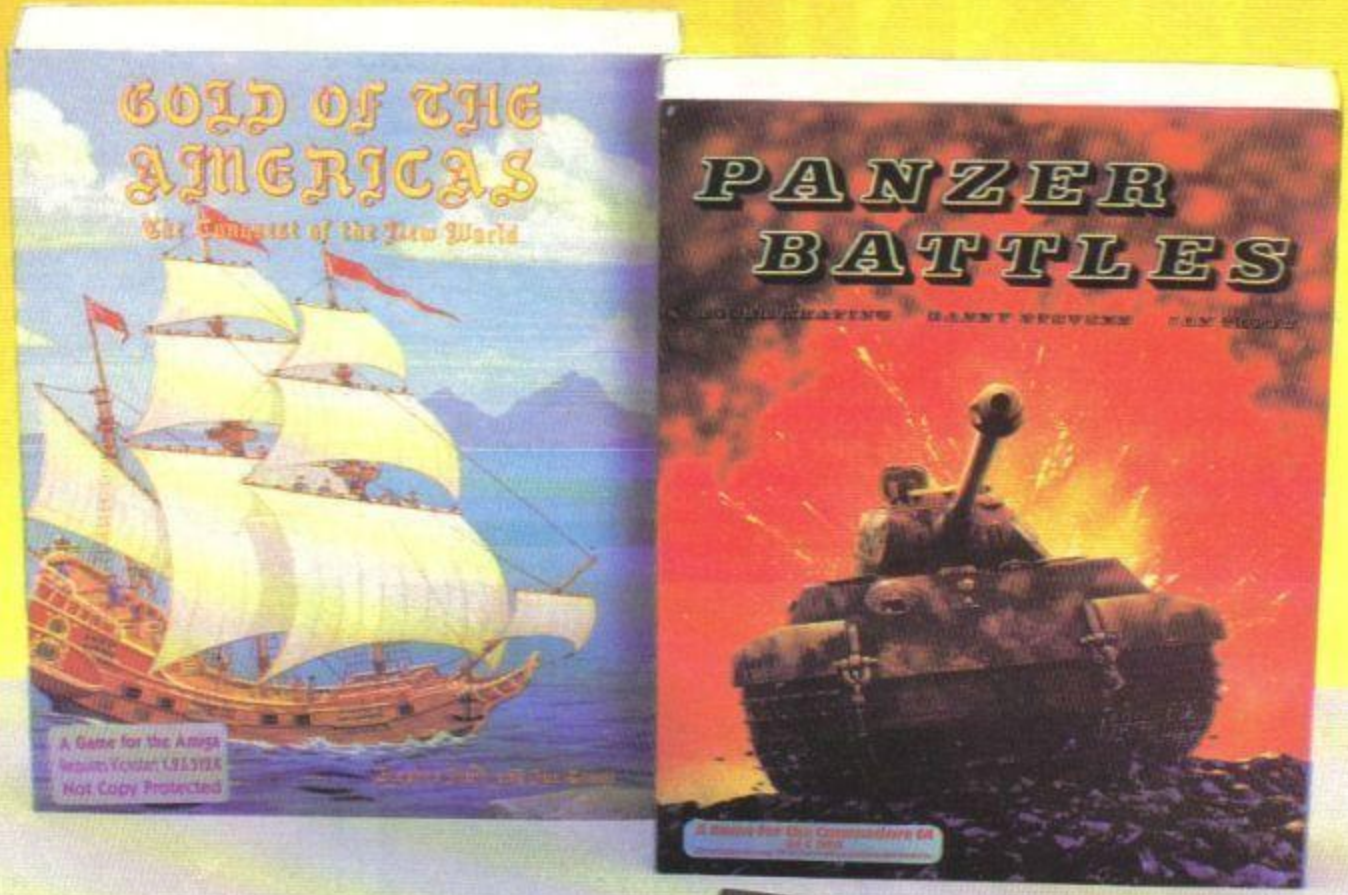
Nel 1982 l'esercito degli Stati Uniti indisse un appalto tra le ditte del settore per la produzione di un elicottero "stealth" (invisibile). Questo mezzo doveva avere un singolo pilota, alte probabilità di sopravvivenza sul campo di battaglia, materiali di composizione innovativa su fusoliera e pale del rotore e comandi di volo FBW (*fly-by-wire*) o FBL (*fly-by-light*). Per aumentare le possibilità di sopravvivenza dell'LHX i progettisti eliminarono il vecchio rotore di coda sostituendolo con un "ventaglio" meno suscettibile ai danni causati dal fuoco di armi di piccolo calibro. Per i fan della guerra ultratecnologica, ecco brevemente alcune specifiche dell'LHX: tecnologia ADOCS (*Advanced Digital/Optical Control Systems* - Sistemi di Controllo Avanzati Ottico/Digitali), triplo sistema di controlli di volo elettronici, rivestimento RAM (*Radar Absorbent Material* - Materiale Radar-Assorbente), sistemi avanzati di soppressione dell'emissione di raggi infrarossi, cannoncino da 20mm con caricatore da 2000 proiettili, possibilità di caricare internamente o fissati in piloni sulle ali missili aria-aria AIM-9L *Sidewinder* e *Singer*, missili anticarro *Hellfire* e TOW o razzi aria-superficie FFAR (*Folding Fin Aerial Rocket* - Razzi ad Alette Mobili Aria-Superficie). Nonostante l'LHX non sia ancora entrato in servizio e nemmeno sia mai stato mostrato al pubblico, alla EA si sono serviti di numerose informazioni di pubblico dominio per creare questa simulazione.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

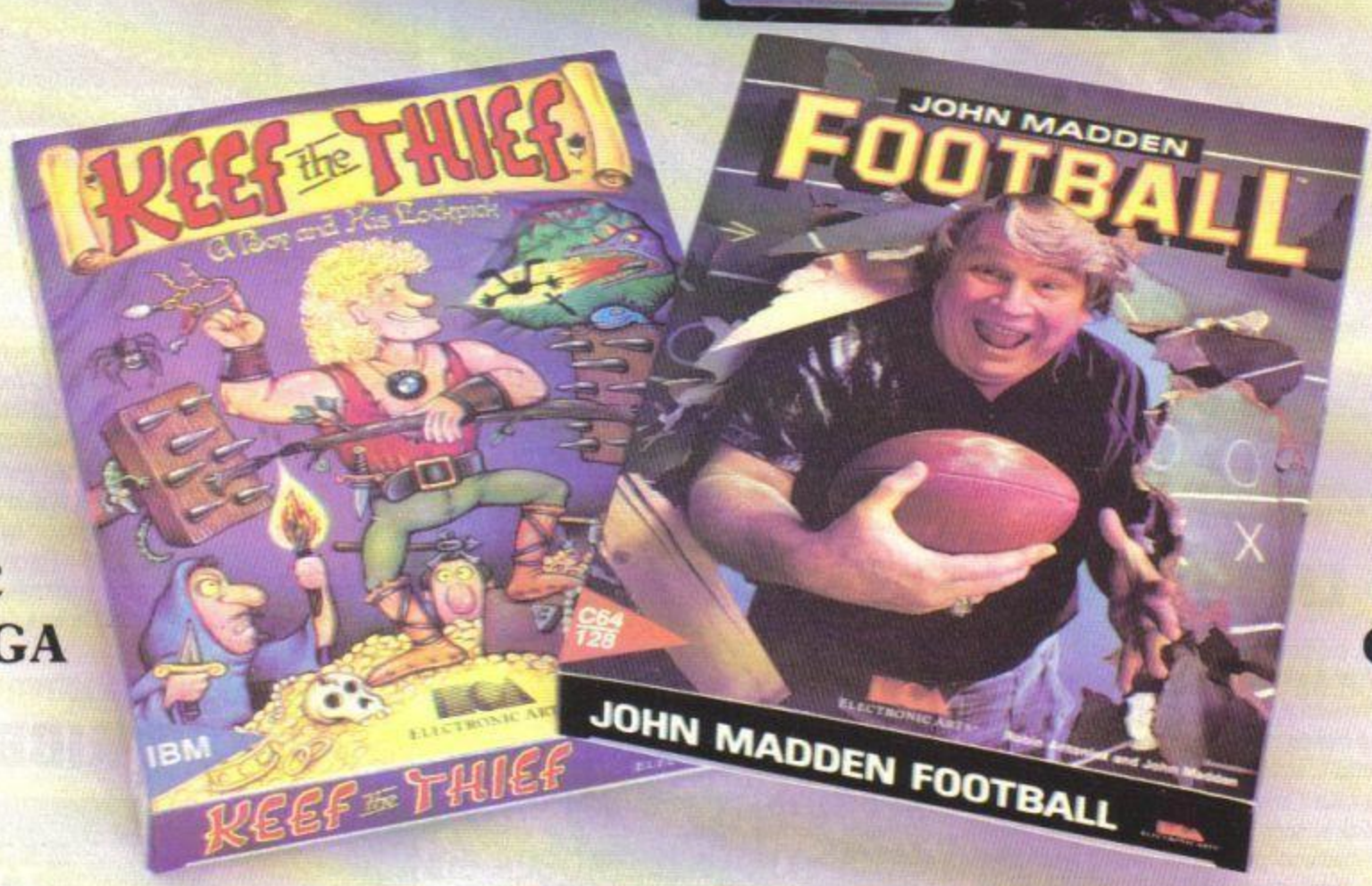
SSG: TUTTA LA GUERRA!

PC
AMIGA



PC
C. 64

PC
AMIGA



PC
C. 64

EA: EROI E UOMINI!

Distribuzione esclusiva
C.T.O.
Via Piemonte 7/F
40069 Zola Predosa (Bo)
Tel. (051) 753133 (r.a.)
Fax (051) 753418

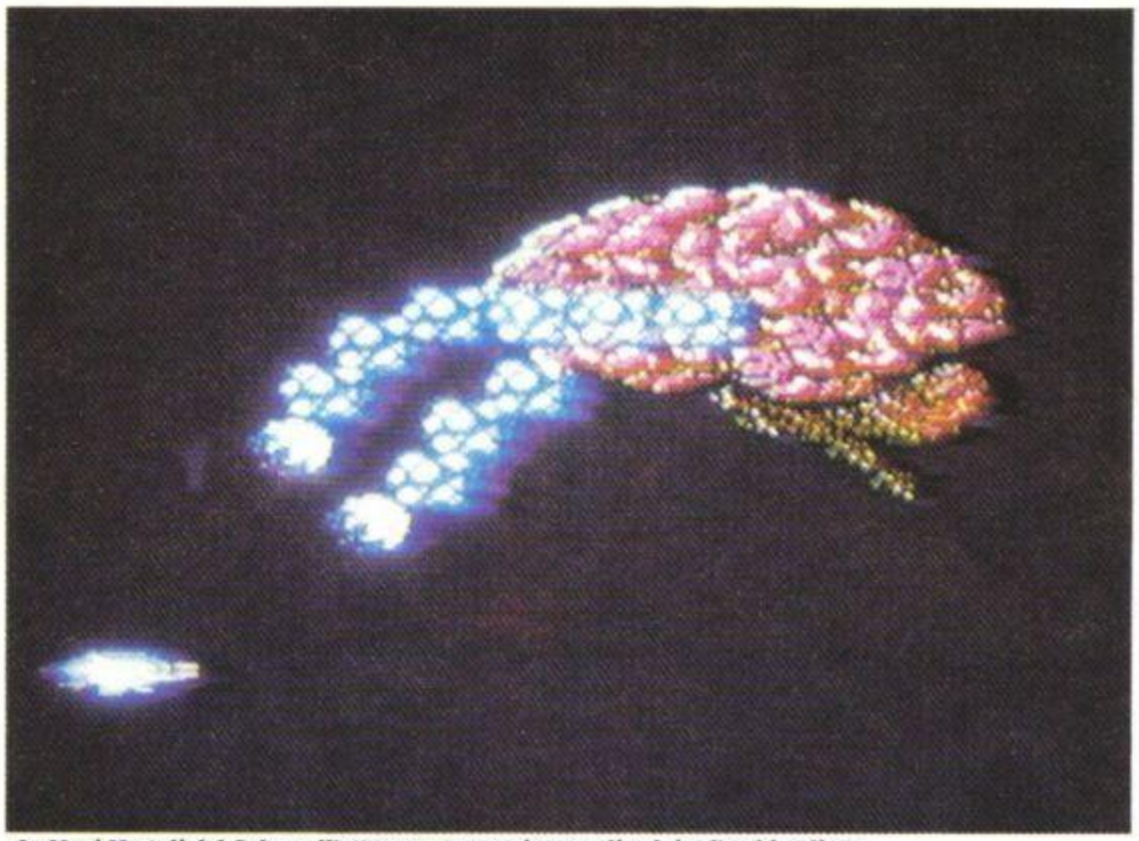
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CONSOLE MANIA

Kappa esamina le ultime uscite per la console Nintendo



Le Mani Mortali del Golem all'attacco mentre si cerca di colpire l'occhio alieno.

LIFE FORCE - SALAMANDER

NINTENDO		L70000c		USCITO
GRAFICA	8	FATTORE QI	7	K VOTO 740
AUDIO	7	FATTORE K	8	

Life Force, più noto fra i giocatori come *Salamander* è uno stupendo sparatutto a scorrimento che ha imperversato nelle sale giochi con le sue panoramiche di pianeti in fiamme.

L'effetto è stato copiato in numerosi altri giochi, ma a causa di problemi contrattuali le conversioni ufficiali si sono limitate ad un paio di sistemi ed erano mediocri: per questo motivo i classici su NES sono doppiamente benvenuti. I proprietari della console Nintendo vi riconosceranno una similitudine con *Gradius* - il predecessore di *Salamander*. I primi attacchi a colpi di laser sono praticamente identici alle schermate introduttive di *Gradius*

Dopo aver trafficato con un paio di laser o un cannone a onde - a seconda dei gusti - le somiglianze terminano e ci si trova all'interno di sei livelli completamente nuovi.

Life Force presenta un alieno mangia-pianeti particolarmente cattivo di nome Zelos che sta per avventarsi sul nostro pianeta natale e va assolutamente fermato. Prima di affrontare Zelos bisogna superare con successo sei livelli di azione - tre orizzontali e tre verticali.

I potenziamenti sono fondamentali in questo gioco, dove spesso bisogna addirittura sfondare dei muri oltre che sconfiggere i nemici. Il metodo per ottenerli è simile a quello di *Gradius*: si deve ammazzare un intero squadrone di alieni e successivamente impadronirsi del gioiello che appare dai loro resti. L'oggetto illuminerà un indicatore di armi sul pannello di controllo. Premendo un pulsante si attiva l'arma, altrimenti si aspetta fino a quando non si ottiene un altro gioiello, che illuminerà a sua volta un'altra arma del pannello. Gli aficionados non si accontenteranno con meno di una coppia di laser al plutonio: non potete giocare senza quest'arma... sarebbe un peccato!

Nel "Livello Cellulare 1" si attraversa la galassia di Phenom, dove si viene attaccati dalle "Mani della Morte" che spuntano fuori dalle mura simili a vermi giganti. L'azione a questo punto si trasferisce nella "Zona del Terrore II", dove il problema principale sono le navicelle spaziali UG e i vulcani.

Appena ci si è abituati a vivere in un mondo in verticale il gioco torna velocemente allo scorrimento orizzontale nella *Terror Zone III*. Procedendo si troveranno le leggendarie creature del fuoco - incredibilmente simili a quelle della sala giochi. Negli ultimi tre livelli continua la rapida conversione fra azione verticale e orizzontale.

Salamander non va considerato semplicemente come una passeggiata attraverso sei livelli ben disegnati: alla fine di ogni livello c'è un enorme guardiano, ben determinato a ostacolare l'"assaggio" delle delizie del livello successivo. Sono particolarmente difficili il *Tuthankamanattack* e l'*Intruder*. La battaglia viene vinta quando infine si distruggono il cuore e l'anima di Zelos, alla fine del sesto livello.

Vulcani in eruzione nella galassia di Baltic. Le mura di questo livello sono dotate di basi laser.

Life Force della Konami riesce ad ottenere il massimo dal NES. Dal punto di vista grafico, sonoro e dell'animazione le ultime cartucce sono più potenti che mai, confermando così l'opinione della Nintendo secondo cui si può ricavare molto dal NES migliorando le cartucce piuttosto che l'hardware in questione. È senz'altro abbastanza difficile, ma anche abbastanza interessante per mantenere vivo l'interesse dei fan più sfegatati degli sparatutto per un periodo di tempo piuttosto lungo. Superbo dal punto di vista grafico - *Life Force* può essere considerato il migliore degli sparatutto su Nintendo. Chi ha apprezzato *Gradius* amerà senz'altro questo gioco.

DOUBLE DRIBBLE

NINTENDO		L70000c		USCITO
GRAFICA	7	FATTORE QI	7	K VOTO 719
AUDIO	6	FATTORE K	7	

Double0 Dribble della Konami fissa nuovi standard per il basket su Nintendo con alcuni piacevoli tocchi grafici e una gran giocabilità in due - o con il gioco da soli contro il computer.

Si tratta di una conversione del famoso coin-op della Konami *Basketmaster*, caratterizzato da un'eccitante ambientazione tipicamente americana da "Pro League": tifosi esultanti che

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

applaudono ai punti, ragazze che agitano i loro pon-pon e una sirena ufficiale alla fine di ogni tempo della partita.

Le partite di basket, come ogni simulazione sportiva, si giudicano a seconda della facilità di controllo dei passaggi fra un giocatore e l'altro. *Double Dribble* ha un sistema ben affinato che rende fluido il controllo della palla. Combinando i tasti A e B sul joypad il giocatore è in grado di palleggiare, di rubare la palla, di fare passaggi a compagni in movimento e alla fine di fare canestro.

Lo "*Slam Screen*" è un'opzione esclusiva di *Double Dribble*: quando il giocatore in attacco si trova in prossimità del canestro senza essere ostacolato il computer prende il controllo per mostrare il punteggio sotto forma di enormi sprite animati. Ci sono tre sequenze di grande efficacia rappresentativa in cui i palloni vengono insaccati perfettamente.

Il computer registra punteggio e tempi. Infrazioni di ogni tipo sono controllate da arbitri computerizzati.

New York "stracciata" dalla squadra della Nintendo.

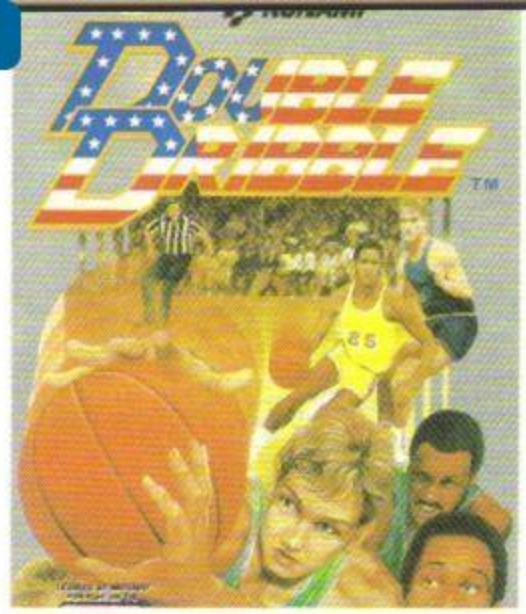
Le partite sono giocate da 4 delle principali squadre americane - New York, Los Angeles, Boston e Chicago ed è possibile scegliere quale di esse rappresentare. Tutte le selezioni sono visualizzate da una palla che entra nel relativo canestro - operazione anche questa condotta magistralmente dal computer.

Come tutte le simulazioni sportive anche questo gioco raggiunge il massimo nella partita a due - ma è divertente anche giocare da soli con il computer - la console riproduce bene una squadra composta da cinque cloni di Larry Bird.

Quando si conoscono bene i controlli *Double Dribble* assicura un divertimento valido e durevole. Non ci si stanca mai di una buona simulazione sportiva, e *Double Dribble* è un'aggiunta graditissima alla limitata serie di giochi di questo genere su Nintendo.

Double Dribble porta la console al massimo delle sue possibilità in due campi assai importanti. Gli sprite giganti nelle schermate di "*slam dunk*" sono di grande effetto. È come osservare una serie di fotografie. Nel gioco ci sono anche delle sintesi vocali molto efficaci - anche se limitate. È piuttosto strano incontrare dei dialoghi in un gioco, persino in computer più potenti del NES. Di questo bisogna rendere omaggio alla Konami: aumenta il divertimento.

Sia il gioco d'attacco che quello di difesa sono davvero coinvolgenti: *Double Dribble* trascina in una sfida eccitante dall'inizio alla fine con molti canestri. Una simulazione sportiva di qualità.



NINTENDO TRUST

La Corte d'Appello di Washington ha stabilito che la Nintendo può citare a giudizio i rivenditori che vendono cartucce senza autorizzazione. La sentenza è solo l'inizio di una vera contesa tra l'Atari Games, una ditta non affilliata all'Atari Corp., e la Nintendo che dovrebbere decidere se consentire o no alla ditta americana di realizzare e vendere cartucce per il Nes. L'Atari Games sperava di contrastare la politica della Nintendo di controllo di tutto il software realizzato per le proprie console.Potrebbe anche essere annullata un'ingiunzione che proteggeva i rivenditori che avevano scelto di vendere le versioni Atari di cartucce per il Nintendo. La corte ha stabilito che le ristrizioni richieste dalla Nintendo non violano le leggi di mercato americane.

point B.C.S.

Via Montegani, 11 - 20141 MILANO

Commodore 64 con registratore L. 320.000 • Amiga 500 con garanzia originale L. 750.000
Amiga 2000 con garanzia originale L.1.750.000
importazione diretta PC XT e AT
IL PIU GRANDE ASSORTIMENTO DI GIOCHI ORIGINALI

Tel. 02/84.64.960 - Fax 02/89.50.21.02

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ACTION, AND STRATEGY IN THE DRAGO

Il primo gioco di ruolo in versione epico-fantastica ambientato nel mondo leggendario di Krynn.

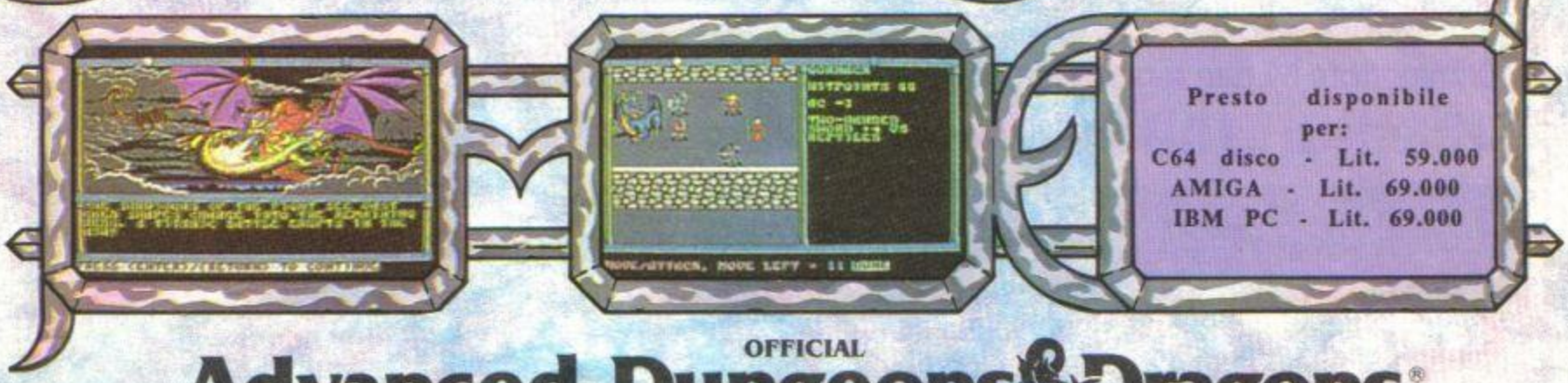
CHAMPIONS OF KRYNN

CHAMPIONS OF KRYNN migliora il sistema di gioco utilizzato dalla SSI per POOLS OF RADIANCE e CURSE OF THE AZURE BONDS

La guerra della lancia è terminata, ma il male non sa perdere e parte alla riscossa per raggiungere il suo scopo: riuscire ad incoronare la maligna regina delle Tenebre, Takhisis, imperatrice indiscussa di Krynn!

A **DRAGONLANCE**™ FANTASY ROLE-PLAYING EPIC. VOL. 1

LEADER DISTRIBUZIONE



Presto disponibile per:

C64 disco - Lit. 59.000
AMIGA - Lit. 69.000
IBM PC - Lit. 69.000

OFFICIAL
Advanced Dungeons & Dragons®
COMPUTER PRODUCT

ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, AD&D, DRAGONLANCE and the TSR logo are trademarks owned by TSR, Inc., Lake Geneva, WI, USA and used under license from Strategic Simulations, Inc., Sunnyvale, CA, USA. © 1990 TSR, Inc. © 1990 Strategic Simulations, Inc. All rights reserved.

DragonLance®

U.S. GOLD

SSI STRATEGIC SIMULATIONS INC.™

U.S. GOLD LTD.,
Units 2/3 Holford Way,
Holford, Birmingham B6 7AX.
Tel: 021-625 3388.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ADVENTURE IN LANCE® WORLD OF KRYNN

Benvenuti nel primo gioco di guerra per computer della serie AD&D. Preparatevi a combattere battaglie feroci per conquistare potere assoluto nel mondo magico di Krynn.

WAR OF THE LANCE

Disponibile per
C64 disco
Lit. 59.000

Quando trattati ed alleanze si dimostreranno inefficaci, lasciate che la GUERRA DELLA LANCIA inizi e che le forze del bene e del male combattano per la supremazia !

Nel mondo mistico di Krynn, otto compagni coraggiosi affrontano i mostri Draconiani, magia e l'antico drago Khisanth, alla ricerca dei preziosi dischi di Mishakal.

Disponibile per:
C64 cass Lit. 29.000
C64 disk Lit. 39.000
PC 5,25 Lit. 59.000

Disponibile per:
Amiga
Lit. 59.000
PC 3,5
Lit. 59.000

Takhisis, Regina delle Tenebre, e le sue orde di Draconiani hanno conquistato gran parte della terra natale di Krynn. Eroi della Lancia intervenite.o Krynn verrà definitivamente conquistata dal male!

OFFICIAL
Advanced Dungeons & Dragons®
COMPUTER PRODUCT

DragonLance®

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NEWEL

home & personal computer

Via Mac Mahon, 75 - 20155 MILANO - NEGOZIO
Tel. (02) 33000036/323492 tutto il giorno - Fax (02) 33000035
Servizio tecnico - Tel. (02) 3270226 al mattino
Chiuso il lunedì - Aperto il sabato

PAL GENLOCK 2.0

Nuovo Pal Genlock semi-professionale con regolazioni esterne per risultati ancora migliori, disponibili varie versioni.

L. 399.000

AMIGA SELECTOR
(Novità assoluta eslusiva Newel)

Ora che inizia l'abbondare delle periferiche ed accessori per Amiga, nasce il problema che molti si collegano alla porta parallela, che è quasi sempre già impegnata con la stampante, per questo motivo la Newel ha creato questo nuovo dispositivo che permette di collegare fino a quattro accessori/interfacce come ad esempio: Digitalizzatori video (EasyView, DigiView, Videon) Digitalizzatori audi (EasySoun, ProSound..) ed altri accessori come AmigaFax e naturalmente le stampanti, Amiga Selector è dotato di un commutatore che seleziona l'interfaccia desiderata. Amiga Selector è molto utile come prolunga di circa 40 cm della porta parallela, molto utile ad esempio per il Videon II che è corredato da un cavo molto corto. Appena entrerete in possesso di questo utilissimo accessorio vi renderete conto che è indispensabile! L. 99.000

PENNA OTTICA AMIGA

Penna ottica amatoriale per tutti gli Amiga, completa di software di gestione, funziona in emulazione mouse ed è compatibile con la maggior parte del software in commercio, corredata di manuale di istruzioni interno in italiano.

L. 49.000

AMIGA ACTION REPLAY — NOVITÀ

La prima cartuccia rivoluzionaria multifunzioni per Amiga 500/1000 con opzione di freeze: permette di sproteggere la maggior parte dei programmi in commercio (consentendoti di creare giochi di sicurezza per uso personale, inoltre permette di creare giochi trainer, (vite infinite ecc.). Permette di bloccare un gioco in qualsiasi momento, registrarlo e riprendere in qualsiasi momento dal medesimo posto. Salva una qualsiasi videata (disegno, testo) su disco, consentendoti una facile hardcopy anche su stampante. Funzione moviola (rallenta programmi e giochi). Potente Virus-detector, sprinteeditor, oltre che ad un monitor straordinario per il linguaggio macchina. Questo, e molto, molto di più, ti aspetta in Amiga Action Replay!!!
Il tutto ad un prezzo eccezionale!

IMPORTAZIONE DIRETTA SOFWARE APPLICATIVO PER AMIGA!

Ecco alcuni esempi:	
Lattice "c" V. 5	L. 499.000
Superbase 2	L. 169.000
Acquisition V 1.3	L. 290.000
Digi Paint 3	L. 169.000
Arexx	L. 95.000
Digi Works	L. 169.000

NEW FINALMENTE VIDEON II Lit. 499.000

Direttamente a colori senza filtri senza passaggi in un tempo minimo le tue immagini a colori digitalizzate da telecamera o videoregistratore da AMIGA.

DISTRIBUZIONE ESCLUSIVA
PER LA LOMBARDIA

NEWEL

Sono disponibili i seguenti effetti speciali: Pixelisation, Line art, Multi picture, Solar effect, Negative, Image zooming, Real 3D surface mapping.

- Per Amiga 500/1000/2000
- Digitalizza da 2 a 4096 colri
- Supporta le seguenti risoluzioni:

LO-RES	OVERSCAN
320 x 256	384 x 282
320 x 512	384 x 564
640 x 256	768 x 282
640 x 512	768 x 564

- Carica qualsiasi immagine IFF
- Salva in formato IFF
- Facile da usare e installare

Sono inclusi i cavi, l'alimentatore e una documentazione molto completa.

SYNCRO EXPERT - Versione III- NOVITÀ — ECCEZIONALE
Serve solo per copie di sicurezza ad uso personale

Se hai l'Amiga ed un secondo Drive, questo prodotto non puoi assolutamente perderlo. Qualsiasi programma, originale e non, potrai finalmente duplicarlo per le tue copie di sicurezza. Copia qualsiasi formato, anche MS/DOS 3.5", MAC, ATARI, ecc., su dischi 3.5" fino a 80 tracce 2 facciate. Semplicissimo da usare, non necessita di alcuna conoscenza. La sua forza è un chip custom LSI che si sovrappone al microprocessore copiando qualsiasi disco.
Lit. 89.900 il solo copiatore. Lit. 269.000 il copiatore più un secondo Drive con sconnettore slim - meccanica Citizen.

SCANNER — NOVITÀ

Amiga + OCR da L. 449.000

A520 EXPANDER
(Novità assoluta esclusiva Newel)

Finalmente una soluzione per lo scomodissimo modulatore TV (A520), con questo cavo speciale puoi tenere il modulatore a 20/30 cm dall'Amiga senza più intralciare. UTILIZZIMO!!!

Lit. 29.000

ESPANSIONI DI MEMORIA per AMIGA 500, 1000 e 2000

Costruite con i migliori materiali, le nuove espansioni di memoria dell'ultima generazione usano i nuovissimi chip da 1 Mbit che sono notevolmente più veloci, autoconfiguranti, slim line, e con 1 anno di garanzia!
Aggiungono rispettivamente alla memoria base da 512 a 8 MB.

Versione interna 512K per A500 (senza clock)	L. 149.000
Versione interna 512K per A500 (con clock)	L. 169.000
Versione interna 512K per A500 (A501 originale)	L. 219.000
Versione interna/esterna da 2 Mb	L. telefonare
Versione esterna per A1000 da 2Mb	L. 990.000
Versione int. da 2Mb espandibile a 8Mb (comp. A2000)	L. 730.000

68030 - NOVITÀ

TELEFONATE

Nuovo chip Agnuss
L. 138.000

Hard disk - GPV
telefonare.

TELEVIDEO AMIGA L. 199.000

NOVITÀ ASSOLUTA!
Puoi ricevere il televidio RAI, direttamente dal tuo AMIGA con possibilità di stampa.
Manuale in italiano!

ALIMENTATORE PER AMIGA 500

Finalmente un alimentatore sostitutivo stabilizzato per Amiga 500, **NOVITÀ**

MOUSE SELECTOR L. 29.000 — NOVITÀ

Novità che permette di connettere alla porta 1 (mouse) dell'Amiga contemporaneamente il mouse ed il joystik e selezionare a piacere senza staccare ogni volta i cavi. UTILISSIMO!!!

KICKSTART 1.3 ROM

Il nuovo sistema operativo dell'Amiga ora in ROM applicabile facilmente su A500 e A2000 senza saldature e senza perdere il vecchio 1.2, disponibile anche l'inverso per chi possiede 1.3 e vuole 1.2, con interruttore per selezionarlo.

L. 119.000

BOOTSELECTOR

Trasforma il secondo Drive (df1:) in (df0:) evitando così l'eccessiva usura del medesimo, risolve spesso molti problemi di caricamento dovuti alle precarie condizioni del drive interno dopo un uso frequente, semplice da installare (non necessita saldature).
Istr. italiano. L. 23.000

DISCONNECT

Per sconnettere il secondo drive senza dover spegnere il computer, basta agire su un apposito interruttore, recuperando così memoria che spesso necessitano molti programmi, che altrimenti non funzionerebbero. L. 23.000

ANTIRAM

Questo kit, sconnette tutte le espansioni di memoria su Amiga, sia interne sia esterne, risolvendo anche qui i problemi di incompatibilità con il software, semplice installazione.
Istr. italiano. L. 23.000

OFFERTA!!!

Bootselector + Disconnect + Antiram
L. 59.000

SCANLOCK - GENLOCK — NOVITÀ

Eccovi uno dei migliori genlock per utti gli Amiga funziona su A500/1000/2000/2500. Il Supergenlock è il primo Genlock con qualità Broadcast ed uscita in Super-VHS, M2 Betacam, LUMA/CROMA o Y/C, banda passante fino a 5,5 Mhz. Regolazione di fase, è possibile ad esempio cambiare da PAL, S-VHS a RGB senza spostare nessun cavo anche in fase di editing. Inoltre KEY OUT per Croma Key, Key Reverse, Normal Key, questo e molto di più puoi ottenere con il nuvo SUPER - SCANLOCK.

OFFERTA LANCIO L. 1.990.000 + IVA

Sono disponibili vari tipi di mouse di ricambio per Amiga.
Hard disk di molte marche.

DRIVE PER AMIGA IN OFFERTA LIMITATA!

Drive esterno, passante con disconnect incorporato da	L. 190.000
Versione interna A2000 da	L. 179.000

COMPUMAIL® - GRUPPO NEWEL

VENDITA PER CORRISPONDENZA
SPEDIZIONI CONTRASSEGNO IN TUTTA ITALIA - CON POSTA O CORRIERE

VIA MATTEOTTI, 21 - 20020 ARESE (MI)

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TRICKS 'N' TACTICS

I MIGLIORI E PIU' CURATI TRUCCHI DEI LETTORI DI K

LA GUIDA DEFINITIVA A DUNGEON MASTER

TERZA PARTE

Siamo così giunti alla terza puntata della guida di Dungeon Master. La posizione di mostri e schifidi vari è stata tralasciata per lasciarvi un po' di suspense - dunque state all'erta!

Livello Uno

Tutti i 24 personaggi sono qui riprodotti su quadri. Cliccando su uno di essi vi verrà data la possibilità di *Resurrect*, che consiste nel riportare in vita un personaggio esattamente come era un istante prima di venire ucciso, e di *Reincarnate*, che invece vi consente di riportarlo/la in vita, ma senza alcun attributo.

Per il resto, c'è qualche oggetto da raccogliere prima di passare al livello 2.

Livello Due

Oggetti che si trovano in questo livello: *3 Falchion, 2 Dagger, 1 arrow, 3 throwing star, 2 small rocks, 1 buckler shield, 2 blue magic box, 1 copper coin, 4 torch, 5 flask, 2 chest, 2 YA potions, 1 elven doublet, 2 leather boots, 1 leather trouser, 1 Ghi trouser*, diverse chiavi.

"**Small details can hide great rewards**" - Premete il pulsante sul muro per ottenere un *Falchion*.

In una **stanza con un cancello** ci sono **due** *pressure pad* (sono delle pedane sul pavimento attivabili con una pressione) - Andate sulla prima pedana, poi fate un passo a destra, due in avanti e uno a sinistra.

Una grande stanza con un cancello e 9 pedane a pressione - Fate 3 passi in avanti, uno indietro, due in avanti, uno indietro, uno in avanti e potete uscire.

Pedana a pressione con una roccia vicino - Mettete la roccia sulla pedana e passate (elementare, Watson).

"**Step inside, take a ride**" - Entrate nel trasportatore e date un'occhiata in giro.

Pedana a pressione e trabocchetto - Mettete un oggetto qualsiasi sulla pedana per chiudere la botola.

Pedana a pressione con scritta sul muro - Non dice niente di utile, continuate pure.

Grande stanza con pedana a pressione e un pulsante verde sul muro - Premete il pulsante e aggirate la pedana per andare avanti.

Trasportatore blu e trabocchetto aperto - Mettete un oggetto sul pavimento per chiudere il buco ed esaminate il terreno.

Porta di legno che si chiude quando vi avvicinate - Sul muro c'è scritto "*None shall pass*". Prendete a colpi di spada la porta per arrivare ad un forziere.

"**This fountain accepts one wish**" - Mettete una moneta nella fontana per aprire una porta.

Cancello apparentemente inapribile, dietro al quale c'è una spada - Girate l'angolo e spostate l'interruttore. Tornate indietro e troverete il cancello aperto; attivate l'interruttore per trovare una stanza segreta nel posto da cui siete giunti.

Livello Tre

Oggetti che si trovano in questo livello: *1 sword, 1 sabre, 1 sling*, molti sassi per la fionda, *5 frecce, 1 wooden shield , 1 wand, 2 Bezerker Helm, 1 helmet, 1 blue magic box, 1 rabbit foot, 1 blue gem, 1 Ra Key, 2 flask, 3 chest, il Mirror of Dawn, 1 compass*, diverse monete, *1 mail Aketon, 1 suede boots, 2 leather pants, 2 leather jerkin, 1 elven huke, 2 fine robe*.

Appena entrati nel livello 3 fate 8 passi in avanti e sulla sinistra troverete un pulsante che aprirà un passaggio segreto. Per superare il trasportatore, dovete togliervi tutto ciò che avete di pesante (finché l'indicatore di peso diventa grigio) e correre rapidamente in avanti.

"**Choose your door, choose your fate**" - Sei stanze arcane. In ognuna di esse è celata una *golden key*.

The Matrix - Entrate nella stanza, fate 2 passi a destra, 6 in avanti, girate a sinistra, 4 passi in avanti, girate a destra, premete il pulsante nella nicchia, continuate a camminare e troverete una stanza segreta.

"**Time is of essence**" - Pulsante blu sul muro. Premete il pulsante dopo esservi alleggeriti e fate rapidamente 4 passi a sinistra, 1 in avanti per superare il muro.

Secondo pulsante blu e trabocchetto - Premete il pulsante, giratevi velocemente e vedrete un trasportatore sbucare dal nulla: lanciategli sopra qualcosa di abbastanza pesante per chiudere la botola.

Altro pulsante blu e altro trabocchetto - Premete il pulsante e muovetevi velocemente di due passi all'indietro (può essere richiuso da un pulsante blu - e quattro - più avanti).

Creature Cavern - Qui c'è solo da avanzare tra un vasto assortimento di mostri, fino ad arrivare alla *Gold Key*.

Chambers of the Guardian - Nell'ultima delle sette stanze troverete un forziere. Premete il pulsante blu, un trasportatore muoverà il forziere in una stanza vicina. Continuate fino a che il forziere non appare all'esterno dell'ultima stanza. Usate il *Mirror of Dawn* per aprire un passaggio segreto lungo il corridoio.

The Vault - Inserite due monete quando trovate la scritta "*You must pay for your entrance*".

"**Cast your influence, cast your might**" - vi invita a lanciare prima un incantesimo ZO per aprire la porta, poi un oggetto sulla pedana per chiudere il pozzo. Prendete la moneta d'argento, sostituendola con qualcosa d'altro per tenere aperta la porta, poi aprite quella successiva con la moneta. Inserite a destra le monete che trovate nel forziere, entrate nella stanza e premete il pulsante per aprire un passaggio segreto sulla strada del ritorno.

Room of the Gem - mettete un oggetto sulla pedana per chiudere il pozzo; il pulsante blu apre il cancello, ma anche il trabocchetto dietro di voi: giratevi e lanciate di nuovo un oggetto sulla pedana. Trovate il pulsante segreto in fondo al corridoio. Premetelo per ottenere l'accesso ad una stanza segreta, dove troverete una *blue gem*. Una volta tornati alla porta, dovete mettere la gemma nell'apposita fessura per poter uscire.

Quando avrete esplorato tutte le stanze, avrete sei *gold key*; utilizzatele per completare il livello. Appena prima delle scale di uscita del livello, troverete una porta di legno che deve essere aperta con una *gold key*. All'interno, oltre a diversi utili oggetti, c'è un pulsante che aprirà un passaggio segreto nel corridoio.

Livello Quattro

Oggetti che troverete: diverse monete, *1 axe, 1 rapier, 1 bow, 1 Teo Wand, 1 hosen, 1 leg mail, 1 elven boots, 1 leather pants, 1 leather jerkin, 1 small shield, 1 bassinet, 2 rock, 1 blue magic box, 3 flask, 1 water bottle, 1 NETA potion*, e l'*Horn of Fear*.

"**Don't let a closed door stop you**" - Abbattetela con l'ascia; inoltre ci sono alcune fessure per monete che attivano una nebbiolina azzurra, il cui effetto è sconosciuto.

"Short cut" e una serratura - Inserite una *gold key* e entrate nel trasportatore per abbreviare la strada.

"**This is my prisoner, let him suffer**" - Lanciate qualcosa per uccidere il prigioniero, si aprirà una porta alla fine del livello. Colpite il resto delle porte chiuse.

Livello Cinque

Oggetti da trovare: *1 Mace, 3 poison dart, 1 dagger*, la *Staff of Claws, 1 large shield, 2 helmets, 1 casque 'n' coif, 1 mail Aketon, 1 hosen, 1 leg mail, 1 Choker, 1 illumulet, 1 Mirror of Dawn, 1 rabbit foot, 1 ekkhard cross, 4 VEN potion, 1 gem of ages, 3 blue gem, 1 DANE potion, 1 KU potion, 1 chest, 1 FUL bomb, 1 blue magic box*.

La prima svolta a sinistra di questo livello vi porta in una grande stanza che contiene 4 porte, che celano

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

dei magazzini pieni di tesori. Girate in senso antiorario:

Prima porta: questa stanza è piena di trasportatori. Entrate e muovetevi in questo modo: destra, indietro, avanti, sinistra, destra, indietro. Date un'occhiata al pavimento mentre vi spostate. Quando arrivate al pozzo, ricordate che dietro di voi c'è la leva per chiuderlo.

Seconda porta: siete nella più piccola di due stanze. Il pulsante sul muro apre la porta. In quella più grande ci sono diversi pulsanti che fanno apparire altri pulsanti. Premeteli sino ad arrivare alla giusta combinazione che apre un pannello segreto.

Terza porta: entrando nella stanza grande, voltatevi a destra e arrivate sino alla parete dove troverete un pulsante. Premetelo e tornate indietro sino ad arrivare all'altro muro, giratevi a destra e costeggiate il muro sino al successivo angolo, voltatevi di nuovo a destra e camminate fino a trovare un passaggio a sinistra. Non provate a camminare in mezzo alla stanza, perché continuereste a spostarvi all'infinito.

Quarta porta: ci sono due passaggi all'altro lato del pozzo. Quello a sinistra non può essere raggiunto se non dal sesto livello. Quello a destra è accessibile facendo lo slalom tra i trabocchetti sulla destra. Sono necessari diversi tentativi per trovare la giusta combinazione di pozzi aperti/chiusi che portano al passaggio.

Quando tutte le stanze sono state esplorate, tornate al corridoio iniziale, e pochi passi dopo troverete una scala: salite e troverete un pulsante per aprire un muro in un corridoio del livello 4.

Livello Sei

Oggetti che troverete in questo livello: *1 large shield, 1 casque 'n' coif, 1 mail Aketon, 1 torso plate, 1 mitheral Aketon, 1 mitheral Mail, 1 crossbow, 2 Throwing star, 2 vorpal blade, 2 slayer, 2 green magic box, 1 blue magic box, 1 UNVEN potion, 1 VEN potion, 1 yew staff, 1 water bottle.*

"**I am all, I am none**" - niente.

"**Hard as rocks, Blue as sky, Twinkle in a woman's eye**" - una *blue gem.*

"**I arch yet I have no back**" - un *bow.*

"**A golden head yet no body**" - una *gold coin.*

Stanza con pozzo e un cancello che si chiude se vi avvicinate - Azionate la leva sul muro di destra, gettate un oggetto nel trasportatore che si crea e si aprirà il cancello (entrate nel trasportatore per riprendervi l'oggetto e premete il pulsante verde per chiudere la botola).

"**The grave of King Filius**" - Premete i quattro pulsanti posizionati sui muri laterali, finché la giusta combinazione non aprirà una cripta segreta.

"**The grave of King Milias**" - Minserite una moneta d'oro nella fessura sul muro per aprire un'altra cripta.

"**If you want to stay alive, you'd better turn and run**" - Corridoio a destra: sul muro a sinistra c'è un pulsante che apre una cripta in fondo a sinistra. Qui ce n'è un altro che apre una sezione di muro vicino all'uscita. Inoltre c'è una stanza che si apre quando salite su una pedana e si chiude quando scendete: nessun peso sembra sufficiente a tenerla aperta.

Corridoio a sinistra: Dopo aver passato i cancelli, troverete una porta sulla sinistra. Vicino c'è un anello che pende dal muro: premetelo per aprire un passaggio segreto. In fondo al passaggio, ce ne è un altro apribile con con un pulsante sul muro.

Due cancelli con una nebbia blu intermittente in mezzo - Aprite l'ultimo cancello con un incantesimo, poi toglietevi abbastanza pesi da poter correre fino al cancello prima che appaia la nebbia.

"**Test your strength**" - Lanciate qualcosa per aprire un cancello in fondo al corridoio. Mentre camminate, troverete alla vostra destra una

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DM GUIDA

Qualche utile aggiornamento

Qualche (almeno 20) lettore un po' puntiglioso ci ha comunicato che avevamo tralasciato degli oggetti nella lista dello scorso mese. Ci scusiamo e provvediamo al misfatto.

(1) **DELTA** - Aggiunge 1 punto di Mana.
(2) **BOLT BLADE** - si trova al livello 7 e NON all'11.
(3) **SMALL ROCKS** - si trovano anche al livello 4.
(4) **FUL BOMB** - si trovano solo ai livelli 7,8,9,10,11 e 12.
(5) **WAND** - +1 di Mana.
(6) **FIRESTAFF** - +1 in tutti gli attributi, inoltre può essere usato per *Brandish, Spellshield & Fireshield.*
FIRESTAFF + POWER GEM - + 2 in tutti gli attributi & *Fuse*
FLUXCAGE & INVOKE - INVOKE produce diversi livelli di *Fireball, Poison bolt* e *Spirit bolt* (DES EW).
(7) **SCEPTRE OF LYFE** - dovrebbe essere scritto LYF
(8) **STAFF OF MANA** - si scrive MANAR e può lanciare l'incantesimo *Light*, non il *Fireshield.*
(9) **DRAGONSPIT** - +4 di Mana, e non 7.
(10) **YEW STAFF** - si trova ai livelli 8 e 10, non 6 e 9.
(lo Yew staff e lo Staff of Manar hanno hanno cariche limitate)
(11) **FERAL PENDANT** - si chiama PENDANT FERAL, e le troverete al livello 9.
(12) **HELLION** - aumenta le abilità fisiche.
(13) **GEM OF AGES** - incrementa le abilità mentali.
(14) **EKKHARD CROSS** - aumenta la protezione del personaggio
(15) **JEWAL SYMBOL** - si scrive JEWAL SYMAL e aumenta 15 di *Anti-Magic.*
(16) **MIRROR OF DAWN** - È anche una "risposta" all'indovinello del livello 6.
(17) **HORN OF FEAR** - non spaventa solo i Water Elemental, ma anche Vermi, Ragni, Winged Snake, Triffids, Blue Troll, Rust Monster, Beholder, Wizard, Ghost, ecc. - non tutti i mostri, comunque.

scala che conduce a un passaggio al livello 5 (vi ricordate?).

Non entrate nel trasportatore con la scritta "*Ha Ha Ha*", perché vi riporterebbe al livello 5.

Verso la fine del livello, c'è un passaggio con una leva da una parte, un cancello e un trasportatore dall'altra. Ignorate il trasportatore, perché vi trasferisce in una parte precedente del livello, mentre per superare il cancello, dovrete azionare la leva e attraversarlo velocemente.

Livello Sette

Oggetti che si trovano in questo livello: il *Firestaff, 1 bolt blade, 1 flamebain, 1 Crown of Nerra, l'Inquisitor, 1 FUL bomb, 1 VEN potion, 1 sceptre of Lyf, 1 gem of ages, 1 illumulet, 1 dragon spit, 1 Boots of Speed, 2 green magic box, 4 flask, 1 water bottle, 1 orange gem, Corbamite, Magnifier, 1 torch, 1 Ra key, 1 Winged key, 1 Turquoise key.*

Benché le seguenti informazioni vi guidino attraverso il settimo livello, la prima volta che entrerete qui potrete aprire solo una porta, perché avrete solo una *Ra key*; le altre tre *Ra key* vi aspettano ai livelli più bassi.

"The Tomb of the Firestaff" - Dopo aver superato i tre cancelli che necessitano delle tre *Ra key* per essere aperti, incrocerete 4 stanze. Una sola di queste può essere aperta con la *Turquoise key*, che si trova su questo livello; un'idea di quello che si trova qua dentro vi è stata data dalla lista precedente.

"Danger, Enter with caution" - Prima troverete delle nicchie che vi potranno fornire un po' di ricompensa per la fatica fatta finora. Appena vi girate verso un lungo corridoio con corti passaggi sulla destra, potrete trovare un pulsante sul muro di sinistra (tre passaggi e mezzo dopo). Premetelo per aprirvi la strada per tornare indietro.

Nella stanza in fondo al corridoio, sotto della cenere, troverete la *Turquoise key*. A sinistra c'è un pulsante che apre un passaggio, alla cui fine ci sono alcuni *scroll* e una *Ra key*.

Mentre ritornate, **nella stanza con le nicchie**, troverete un passaggio davanti a voi; entrate, andate a sinistra, a destra, a sinistra, e sette passi davanti a voi troverete un pulsante sulla sinistra. Premetelo, e tornando indietro per la stessa strada, troverete la *Winged key*. Continuando invece lungo il corridoio, arriverete direttamente al livello 13. Aprite il pannello scorrevole e ritornate.

Tornate alla porta con vicino lo scritta **"Danger, Enter with caution"**. Davanti c'è un altro corridoio in fondo a cui troverete oggetti molto utili. Lasciate questo corridoio e aprite la porta alla vostra sinistra con la *Ra key*. Camminate lungo questo corridoio per un po' girandovi spesso per trovare la *Ra key*. Non perdete tempo una volta che avete trovato la *Firestaff*! Ora vi serve la *Power Gem* del livello 14.

La *Ruby key* apre la porta vicino a **"Enter with caution"**. La *Master key* apre la porta dietro cui c'è la *Firestaff.*

Livello Otto

Cose che vi aspettano: *Delta, 1 rabbit foot, 4 FUL bomb, 2 chest, Mac of Order, Staff of Manar, 1 yew staff, 1 throwing star, 1 green magic box, 1 Jewal Symbol, 1 torch, 1 copper coin.*

Il livello otto consiste in una grande stanza con diversi passaggi segreti (e anche un buon numero di trabocchetti).

Dietro al muro, troverete un corto passaggio con due buchi nel muro e un forziere. Dai buchi escono delle *Fireball*, che numerosi trasportatori pensano a spedire un po' ovunque. All'inizio del cunicolo, troverete un pulsante sul muro; premetelo per aprire un pannello segreto oltre il trasportatore alla vostra destra. Premete il pulsante verde che avete fatto comparire per eliminare i trasportatori e quindi evitare di essere colpiti mentre esplorate il livello. Se camminate con i due buchi alle spalle, arriverete alla fine di un muro. Girate e costeggiate per 10 passi, per trovare una chiave davanti a voi.

Uno dei pulsanti posti sulle pareti, rivelerà una serie di corridoi, che culmineranno in quello che sembra un passaggio infinito. In effetti, camminando lungo questo corridoio, venite continuamente riportati all'inizio. Mettetevi quindi di spalle, fate 26 passi di gambero (cioè all'indietro) e giratevi a destra: aspettate un attimo, e sparirà un pannello. Troverete un cancello, dietro cui c'è un pulsante. Premetelo per accedere ad un passaggio segreto.

Un corridoio finirà con un cancello (per aprirlo dovrete avere una *solid key* con voi). Oltre di esso troverete un teschio scolpito nel muro. Utilizzate la *Skeleton key* che avreste dovuto trovare in un forziere per aprire un pannello (ne troverete tanti nei prossimi livelli: apriteli sempre per trovare l'accesso alla *Master Staircase*, che inizia al livello 8 e arriva al 14, con diverse aperture sui livelli intermedi.

Se vi buttate in una delle botole nella stanza, troverete una serie di corridoi. Cercate tra questi un'altra botola, sul cui fondo c'è uno *yew staff.*

Beh anche per questo mese abbiamo concluso, e direi che queste pagine dovrebbero tenervi tranquilli per un po'. Nella prossima puntata gli ultimi 5 livelli riceveranno lo stesso trattamento.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GABOLA SPECIALE

OPERATION THUNDERBOLT (AMIGA)

Ecco una supergabola per *Operation Wolf* per Amiga. Se seguite questa procedura otterrete vite infinite. Digitate il

programma in Amiga Basic e salvatelo per utilizzi futuri. Ora inserite il disco 1 di *Operation Wolf* nel drive 0 e se appare una schermata di avviso annullatela cliccando su CANCEL. Ora fate partire il programma e dopo alcuni secondi lo schermo diventerà nero. *Operation Wolf* caricherà normalmente ma avrete vite infinite.

```
10 DIM CODE%(255)
20 FOR N=0 TO 95
30 READ A$ : A = VAL ("&H" +
A$)
40 CODE%(N)=A
50 NEXT N

60 CHEAT=VARPTR(CODE%(0))
65 CALL CHEAT

70 REM DIGITATE QUESTO
LISTATO E SALVATELO
80 REM INSERITE IL DISCO DI
OPERATION THUNDERBOLT E
DATE IL RUN AL PROGRAMMA
90 REM IL GIOCO SI
CARICHERA' CON VITE INFINITE

100 DATA 70FF, 2C78, 0004,
4EAE, FEB6, 2200, 5280, 6772
110 DATA 4BFA, 00EE, 3AFC,
0400, 429D, 3AC1, 93C9, 4EAE
120 DATA FEDA, 2AC0, 2A8D,
2B4D, 0008, 589D, 4295, 4BFA
130 DATA 0090, 1ABC, 0005,
3B7C, 0030, 000A, 41ED, 0038
140 DATA 2B48, 0006, 41FA,
0060, 7000, 7200, 43FA, 006A
150 DATA 4EAE, FE44, 4A80,
662A, 700C, 99CC, 6126, 7002
160 DATA 49F9, 0007, 0000,
611C, 397C, 5340, 0030, 297C
170 DATA 343C, 4A69, 0032,
297C, 31C2, 73BA, 0054, 4EEC
```

FUTURE WARS

Come avevamo profetizzato, la DELPHINE/PALACE con questa avventura dinamica ha tolto il sonno a un bel po' di gente; le nostre linee sono state intasate per tre settimane da lettori persi nel tempo e così, per salvare la vostra sanità mentale, messa in pericolo da un'orda di *crughon* - e le nostre povere orecchie assillate dai telefoni - eccovi la soluzione completa, con tanto di mappa del livello finale, ad opera di Fabio "Bleah!" Rossi (l'inizio) e Paolo Paglianti (la fine), che per l'occasione è stato incatenato al monitor.

Hanno collaborato all'immane opera Bresci The Best & BomberPaoli, Enrico B. di Ferrara, Giuseppe Casella (Pinox) & Andrea Rondinelli (Parsifal) di Roma, e Massimo Mercatelli di Mantova.

Avvertenza: Tutte le operazioni che comportano l'uso di due oggetti (di cui uno in vostro possesso) devono essere eseguite con il comando **Usa**; le azioni che implicano l'uso di un solo oggetto (che NON sia nel vostro inventario) devono essere eseguite con il comando **Adopera**.

Inizio

Iniziate la vostra avventura prendendo il secchio vuoto, esaminando l'impalcatura e premendo il tasto rosso. Operate sulla finestra e entrate.

Prima Stanza

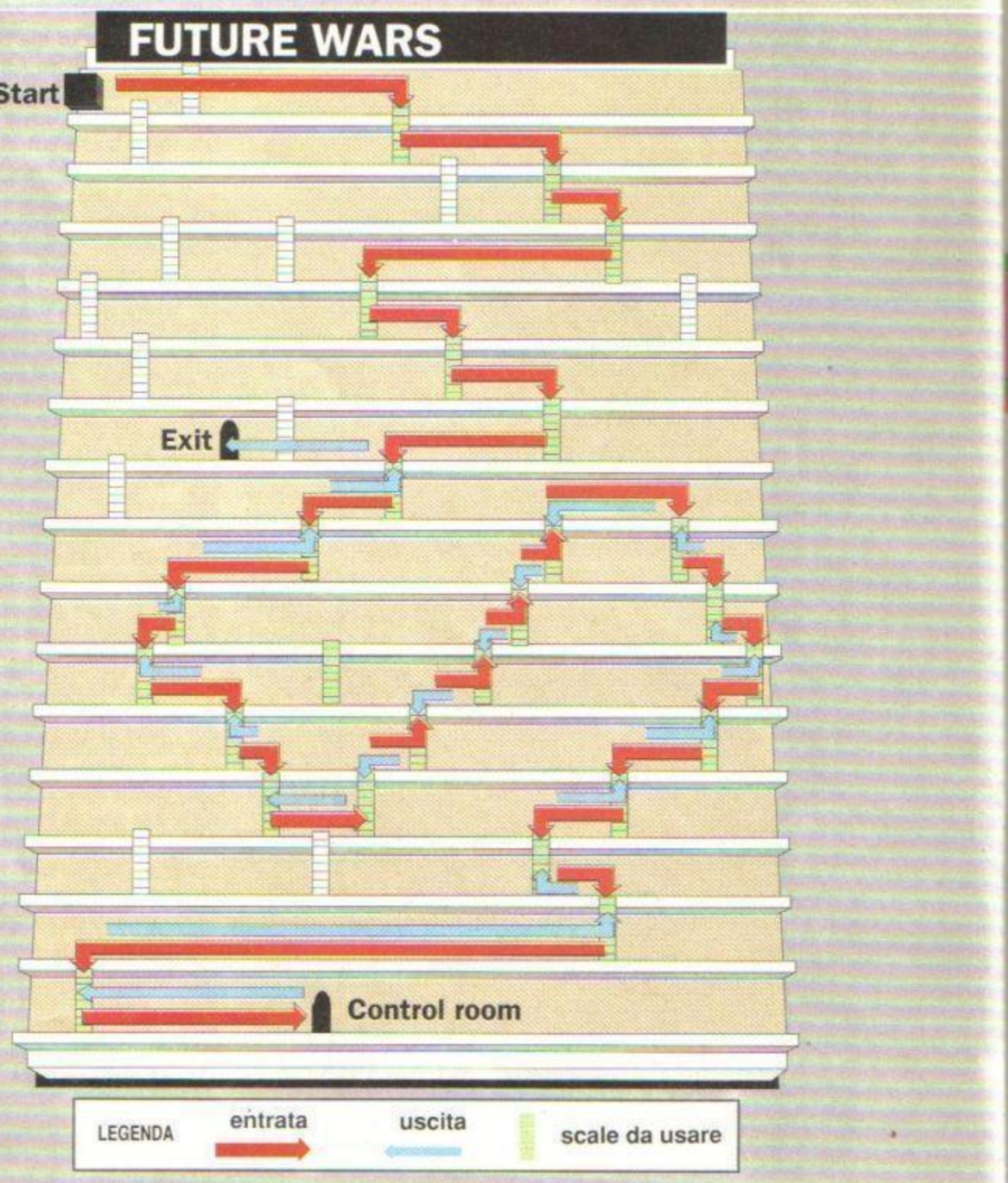
Prendete la borsa di plastica nel cestino, cercate sotto il tappeto nell'angolo in basso a destra, prendete l'insetticida dall'armadio e la bandierina rossa dopo aver aperto la porta del W.C., quindi riempite il secchio d'acqua utilizzando il lavandino. Mettete il secchio sulla porta a nord, aprite la porta a est ed entrate.

Ufficio

Aprite l'armadio con la chiave e, esaminando la macchina da scrivere, leggerete un numero di cui conviene prendere nota. Prendete il pacco di carta nel cassetto, poi esaminate la mappa e mettete la bandierina nel buco trovatovi. Nello schermo a cui potrete così accedere, è importantissimo essere molto rapidi: digitate le cifre del numero trovato sulla macchina da scrivere (una per una, tornando nella stanza precedente dopo ogni cifra) sul tastierino che si trova a destra della porta, quindi entrate.

Stanza di controllo

Nella macchina al centro della stanza c'è un'apertura: inseriteci il pacco di carta, premete il pulsante rosso e quello verde, prendete i documenti usciti dalla macchina e (svelti!!!) spostatevi sotto il fascio di luce a destra della macchina.



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Palude
Andate verso sinistra spostandovi solo sulle parti verdi del terreno, avvicinandovi alla zanzare (non troppo). Eliminatele con l'insetticida. Prima di uscire sulla sinistra, esaminate il luccichio in basso per ottenere un gioiello.

Lago
Nel nuovo schermo identificate un ramo sull'albero in alto a sinistra, esaminatene le radici e legate la corda sul ramo, sulla quale vi arrampicherete. Dopo la scenetta, scendete e prendetevi la tunica e i pantaloni del bagnante, poscia andate per due schermi a ovest.

Castello
Scuotete l'albero più grande e esaminate il suolo per trovare una moneta; andate nella locanda dello schermo precedente, date la moneta all'oste, ascoltate le chiacchiere degli astanti e uscite. Mostrate i gioielli alla guardia sul ponte levatoio, che vi porterà da... beh, non vi voglio togliere la sorpresa.
Uscite, prendete la lancia della guardia addormentata, tornate dove avevate trovato la moneta e prendete il saio che pende dall'albero con la lancia, indossandolo.

Esterno del monastero
Ritornate al lago, riempite la borsa di plastica con dell'acqua, e correte (visto che la borsa ha un buco) prima a ovest, poi a sud: avvicinatevi al lupo sino a che questo non comincia a ringhiare, quindi utilizzate la borsa sul di esso (cosa direbbe san Francesco se lo sapesse...). **Dentro il monastero**
Entrate nel monastero; qui vige una strana legge: si cammina solo lungo il perimetro dell'ingresso e solo in senso orario. Seguite i tre frati e entrate nella porta a ovest, uscite subito e entrate nella porta orientale. Uscendo, tornate a ovest e prendete la coppa. Ora andate a nord nelle cantine, riempite la coppa utilizzando un barile e recatevi dal padre superiore, che crollerà stecchito dalla bevanda. Esaminate il finto religioso, poi usate il telecomando trovato sul mobile.

Questo è l'ultimo giro del salone: scendete di nuovo in cantina, usate il telecomando sul barile in cima alla scala con il telecomando ed entrate nel passaggio scoperto.

Stanza di controllo
Esaminate la base della cabina di vetro, poi la cabina stessa. Inserite la tessera magnetica nella console e gustatevi il lungo intermezzo, che spiega finalmente che cosa sta succedendo.

Tra le macerie
Ah, che sf...ortuna: certi giorni va proprio tutto storto! Esaminate il terreno nell'angolo in basso a destra, uscite ad est, esaminate il piccolissimo puntino bianco sulle macerie in alto a sinistra, poi quelle in mezzo allo schermo. Smuovetele, indi aprite la botola per scendere.

Seguite il marciapiede verso est fino a trovare il rubinetto, riempite con esso la lampada ad acetilene e continuate a est.

Nella rete fognaria
Avvicinatevi al mostro, quindi eliminate lo schifido con la lampada e dopo la chiacchierata salite la scaletta. Pulite la fotocamera sopra alla porta con la lancia, quindi entrate.

Metropolitana
A sinistra c'è un distributore di giornali: per prenderne uno esaminate il raccoglitore di monete, inserite la monetina nell'apposita fessura, ripetendo l'operazione due volte. Salite sulla metropolitana, uscite, scendete le scale in basso, sostituite i fusibili, ritornate su e, mentre la ragazza al check-in si trucca, salite le scale a destra senza farvi notare, in modo da prendere lo Shuttle giusto in tempo per essere rapiti dai crughons (mai pensato di andare a Lourdes?).

Prigione
Nella prigione, usate la chiave per aprire la presa d'aria, mettete la capsula di gas nel condotto d'aria e tappatelo con il giornale.

Nella caverna
Andate verso Lo'Ann.

Esterno dell'astronave
Eliminate i nemici con il quadratino "*Danger*". Esaminate tre volte Lo'Ann e rimandatela indietro, anzi, avanti (nel tempo), con il gioiello.

Andate vicino all'astronave dei crughon, esaminate il corpo di quello vicino all'ingresso ed entrate.

Cabina di comando
Utilizzate la scheda magnetica sul lettore, aprite la cassa e, presa la tuta, mettetela sulla fotocamera, poi entrate nella camera (cliccandoci sopra) e chiudetela.

La base dei Crughon
(un viaggio interdimensionale dopo, sul pianeta dei cattivi)
Qui è necessario il massimo tempismo: uscite e, quando si apre la porta, inghiottite la pillola; NON TOCCATE nessun crughon, scansate le guardie vicino all'entrata ed entrate nella cassa in basso a sinistra.

Magazzino
Nella stanza buia uscite a nord, seguite il percorso della mappa, che è molto precisa (modestamente...) e, una volta nella stanza del computer, inserite la scheda magnetica nella console di sinistra per uscire. Seguite il secondo percorso segnato sulla mappa per arrivare alla porta con quattro frecce: entrateci e... THE END!!!

0032, 3340, 001C, 234C, 0028
190 DATA 42A9, 002C, 237C,
0000, 0400, 0024, 337C, 0030
200 DATA 0012, 4EEE, FE38,
7472, 6163,6B64, 6973, 6B2E
210 DATA 6465, 7669, 6365,
0000, 0000, 0000, 0000, 0000

Potete avere vite infinite digitando **WIGAN NINJA** o **EDOM TAEHC** nello schermo dei punteggi. Esaminando il programma si vede che scrivendo nella tabella dei punteggi **SPECCY MODE** si ottiene qualcosa ma non abbiamo scoperto cosa.

K-GUIDA ALL'USO DI TNT

Negli ultimi tempi abbiamo ricevuto diverse lettere da parte di lettori nei guai con la nostra sezione dei trucchi. Ecco un esempio: "... La vostra rubrica dei TNT è ottima, ma mi riesce difficile seguirvi in alcuni punti... ho cominciato a smanettare da poco e... le frasi labirintiche che parlano di Poke, Byte, Bit ecc. nel migliore dei casi sono poco comprensibili, e totalmente oscure nei peggiori. Cosa ne pensate di una sezione per i principianti in cui vengono elencate alcune delle operazioni e dei termini più comuni?"

Siccome anche noi abbiamo attraversato questa angosciante fase della nostra esistenza, comprendiamo simili problemi e siamo pronti ad aiutarvi. Se siete lettori già esperti sopportateci, e ricordate che c'è stata una prima volta anche per voi.

LA MISTERIOSA POKE

La parola **POKE** si riferisce ad un'istruzione presente nel linguaggio **BASIC**. Nel **BASIC** originale rappresentava l'unico modo per alterare il contenuto di una locazione specifica della memoria. La maggior parte dei giochi per computer vengono venduti come **programmi in codice macchina** (anche se originariamente possono essere stati scritti in un **linguaggio di alto livello** come il **C** o il **BASIC**). Per questa ragione un eventuale **hacker** può avere delle difficoltà nel modificare il codice utilizzato. Il modo più facile di farlo è di impiegare la suddetta istruzione **POKE** per cambiare direttamente quelle parti di programma che svolgono funzioni specifiche (tipo togliervi una vita quando impattate con il vostro Megablaster Mk V).

Per esempio, in un gioco scritto in **codice macchina Z80** per Amstrad CPC o Spectrum, potrebbe esserci un'istruzione del tipo:

LD,A (VITE)
DEC A
.
.
.
LD (VITE),A

Simili istruzioni sono registrate nella memoria del computer con il seguente formato:

3A 00 80
3D
.
.
.
32 00 80

Ciascuno di questi numeri un **numero esadecimale - in base 16**) viene definito un **byte**. Ogni **byte** possiede un numero, chiamato **indirizzo**, che indica la sua posizione nella memoria del computer. L'istruzione **POKE** altera direttamente il **byte** ad uno di questi **indirizzi**.

Non preoccupatevi del significato preciso delle linee presentate nell'esempio: vi basti sapere che ogni volta che il computer le incontra vi toglie una vita. Per creare una nuova versione del programma in cui le vite non vengano rimosse dovremmo sostituire l'istruzione **DEC A** con un'istruzione **NOP**. Questa ha l'effetto di non far fare niente al computer piuttosto che togliervi una vita. Supponiamo che il **byte** che rappresenta quest'istruzione risieda all'**indirizzo 32779**. L'istruzione per sostituirlo con il codice per NOP (che è **0**) è **POKE 32779,0**.

Ci sono principalmente due modi di impiegare una **POKE**. Il primo e più semplice è di usare una cartuccia. Alcuni fra questi aggeggi che vengono inseriti nella porta di espansione del computer vi permettono di "congelare" il programma in una qualsiasi fase, modificandolo mentre si trova in memoria. Poiché si tratta di un sistema semplice, raccomandiamo ai principianti che ne abbiano la possibilità di acquistare una di queste cartucce.

Se invece non possedete uno di questi attrezzi, vi serve un modo di caricare il programma in memoria in maniera che non parta automaticamente, poi fare le modifiche che vi servono ed infine farlo partire manualmente. Il metodo per far questo varia da macchina a macchina: nei numeri scorsi abbiamo presentato un corso di due puntate per modificare il **codice macchina** su Commodore 64, e nei prossimi mesi contiamo di fornirvi una serie di tecniche di questo genere per le altre macchine, insieme ad altre informazioni tecniche che vi saranno sicuramente utili.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

AMIGA

********ARCADE********	
After the war	18.000
Altered beast	49.000
Black Tiger	29.000
Cabal	39.000
Cyberworld	29.000
Darius	38.000
Dragon's Lair	109.000
ESCAPE FROM SING. C.	99.000
Highway Patrol	39.000
Hot-Rod	29.000
Infestation	38.000
Kid gloves	49.000
Ninja Warrior	29.000
Onslaught	18.000
Overlander	29.000
P.47 Tunderbolt	39.000
Persian Gulf Inferno	39.000
Pinball Magic	25.000
Rainbow Island	29.000
Rock'n Roll	29.000
Scramble Spirits	29.000
Space Ace	99.000
Space Harrier II	29.000
Stormlord	18.000
STRYX	29.000
The Untouchables	29.000
X-Out	29.000
Wild Streets	59.000
****STRATEGIA/SIMUL.****	
688 ATTACK SUB (Ita.)	45.000
1943 Battle Hawks	29.000
Armada	29.000
Austerlitz	49.000
Borodino	39.000
E.S.S.	69.000
Defcon 5	59.000
F-16 Combat Pilot	59.000
F-16 Falcon	59.000
F-29 Retaliator	49.000
Falcon Mission Disk	49.000
Fighter Bomber	59.000
F.O.F.T.	59.000
Gold Of The Americas	72.000
Interphase	49.000
North & South	38.000
Oil imperium	32.000
Ports of call	72.000
Populous	45.000
Populous Prom. Land	21.000
Waterloo	59.000
*****SPORT/AZIONE*****	
Extra Time	18.000
Footballer of the Year II	29.000
Gran Prix Circuit	42.000
Manchester United	49.000
O.P. Basketball	49.000
O.P.Horce Racing	49.000
Player Manager	39.000
Paris/Dakar '90	39.000
RVF Honda	59.000
Stunt Car Racer	59.000
TV Sport Basketball	49.000
TV Sport Football	59.000
Kick- Off	29.000
ADVENTURE/R.P.G.*	
Battletech	59.000
Bloodwych	59.000
Bloodwych data disk	39.000
COLONY	49.000
Deja Vu II	49.000
Dragons of Flame	59.000
DRAGON'S BREATH	49.000
Drakkhen	59.000
Gold Rush	49.000
Hilstar	59.000
Hound of Shadow	45.000
Indy The G. Adventure	59.000
Leisure Suit Larry I	49.000
Leisure Suit Larry II	49.000
Lords of the Rising Sun	69.000
King Quest I	59.000
King Quest II	59.000
King Quest III	59.000
Manara Le Declic	39.000
Maniac Mansion	59.000
Man Hunter	59.000
Personal Nightmare	69.000
Police Quest	49.000

DIGI-PAINT 3

Il potente pacchetto grafico oggi a sole

L. 135.000

DIGI-VIEW GOLD 4.0

L.300.000

NEW!!! Pagestream 1.8

Il fantastico Desktop Publishing per *AMIGA* dalle sorprendenti prestazioni e dal prezzo stupefacente.

L. 290.000

Romantic Encounters	18.000
Sex Vixen from Space	59.000
Shogun	59.000
Sleeping Gods Lie	49.000
Swords Of Twilign	29.000
Space Quest	49.000
Space Quest II	49.000
Space Quest III	69.000
SPACE ROGUE	49.000
The Black Cauldrom	49.000
The Quest F.T.Time Bird	38.000
Weird Dreams	59.000
Windwalker	49.000
Zac Mc Kraken	49.000
PROFESSIONALI/ITAL	
A-Drum	45.000
Amiga TOTO	69.000
C1-TEXT	79.000
CAD 3D	149.000
Contabilita' casalinga	75.000
Copy'st apprentice	179.000
Devpac 2.11	120.000
De Luxe Music	94.000
De Luxe Print	90.000
Dieta	75.000
Flow CAD	69.000
Intro CAD	109.000
Kindwords 2.0	109.000
K.C.S. Level II	599.000
Math-Amation	79.000
Music-X	399.000
Pagesetter	210.000
Photon Paint 2.0	99.000
Photon paint tutorial	29.000
Real time sound proc.	169.000
Superbase Personal	190.000
TOTOTREK	45.000
*****PUBBLICAZIONI*****	
Amiga Assembler	59.000
Amiga Basic	57.000
Amiga DOS	59.000
Amiga grafica 3D e an.	59.000
Amiga linguaggio C	52.000
Amiga tecniche di prog.	62.000
L'Amiga	60.000
Il manuale AmigaDOS	60.000
Prog. l'Amiga Vol.II	60.000
PROFESSIONALI/ING.*	
3-Demon	155.000
3D CAD Amiga	185.000
A-CAD Translator	270.000
A-MAX Mac Emulator	300.000
A-MAX ROM128 Kb	345.000
A-MAX Drive	495.000
A-TALK III	155.000
AC/BASIC	296.000
AC/FORTRAN	319.000
Aegis Animagic	137.000
Aegis Animator+Draw	137.000
Aegis Audiomaster 2	120.000
Aegis Draw 2000	400.000
Aegis Draw Plus	279.000
Aegis Lights Cam. Act	115.000
Aegis Modeller 3D	137.000

A-Max
Macintosh Emulator
L.300.000

AMIGA
LATTICE C 5.04
L.499.000

Aegis Sonix	140.000
Aegis videoscape 3D	280.000
Aegis videotitler	185.000
Amiga drive alignment	K.75.000
Analyze 2.0	155.000
Animate 3D (PAL)	255.000
Animator Flipper	79.000
Animator Effects	79.000
Animator Station	155.000
Arexx Lenguage	79.000
B.A.D.Disk Optimizer	85.000
B.Modula	330.000
Brodcast Titler (PAL)	555.000
Butcher 2.0	60.000
C-Light	90.000
Caligari Proff.	3.450.000
Caligari Consumer	.....
Calligrapher	195.000
Calligrapher Font I/II	135.000
Calligrapher Font III/IV	68.000
Chromap Map Des.	1.700.000
Cygnus ED Profess.	159.000
De Luxe Paint III	259.000
De Luxe Video III	259.000
De Luxe Photolo	199.000
De Luxe Print II	135.000
De Luxe Productions	369.000
Digi Paint 3.0	135.000
Digi View Gold 4.0	300.000
Digi View Color F.M.	115.000
Digi View Gender Ch.	36.000
Director. The (ENGL)	105.000
Director. The.Toolkit	65.000
Drive Aligment KIT	75.000
DSM Disassembler	100.000
Dynamic Cad	750.000
Excellence (1 MB)	450.000
G.O.M.F. 3.0	66.000
G.O.M.F. Button	114.000
GD Moviesetter (ENGL)	149.000
GD Professional Draw	175.000
GD Profess. Page 1.2	355.000
GD Profess. P.Temp	69.000
GFA Assembler	119.000
GFA Basic Interpreter	215.000
GFA Basic Compiler	79.000
Hard Drive Backup	135.000
Home Designer CAD	300.000
Icon Paint	139.000
Lattice C Compiler 5.0	499.000
Logic Works 2.0	479.000
M	300.000
M2 Modula 2 v.3.2	279.000
Marauder II	51.000
Manx Atz.tec Prof.v3.6	309.000
Maxiplan	155.000
Maxiplan Plus	184.000
Online !	109.000
Pageflipper Plus F/X	245.000
Pageflipper 3D (PAL)	245.000
PAGESTREAM 1.8	299.000
Pagestream fonts 1/13	59.000
Pen Pal	226.000
Photon videon cell an.	226.000
Planetarium	109.000
Pro-Board	749.000
Pro-ED	39.000
Pro Video Plus (PAL)	450.000
Scribble !	125.000
Sculpt Animate 4D	785.000
Sculpt Animate 4DJr.	.....
TDI Modula 2	450.000
TV Show	149.000
Tv Text	149.000
Turbo Silver v 3.0	298.000
W.What Where When	149.000
Works The Platinum	447.000
X-COPY II +Hardware	58.000
X-COPY II	37.000
Zoetrope v1.1	208.000
Zuma fonts 1	52.000
Zuma fonts 2	52.000

MS/DOS

******** ARCADE*********	
After Burner	59.000
Baal	49.000
Barbarian II	39.000
Blood Money	59.000
Double Dragon II	29.000
Dragon's Lair	99.000
Fire !	49.000
Ghostbuster II	49.000
Hostages	50.000
Indiana Jones	29.000
Menace	49.000
Moonwalker	29.000
Out Run	29.500
Roger Rabbit	39.000
Strider	29.000
Toobin	29.000
Tongue of the Fatman	59.000
****STRATEGIA/SIMUL.****	
688 Attack sub	79.000
A 10 Tank Killer	69.000
Armada	29.000
Austerlitz	49.000
Blue Angels	45.000
Borodino	29.000
Conflict in Viet-Nam	59.000
Conflict : Europe	49.000
Decision in the desert	59.000
F-15 Strike Eagle II	79.000
F-16 Falcon XT	69.000
F-16 Falcon AT	89.000
F-16 Combat Pilot	59.000
F-19 Stealth Fighter	99.000
Fighter Bomber	69.000
Final Frontier	59.000
First over Germany	69.000
Flight Simulator III	129.000
Flight Simulator IV	129.000
Full Metal Planete	39.000
Gunship	69.000
M 1 Tank Platoon	89.000
Night Rider	29.000
Oil Imperium	49.000
PT-109	59.000
Sentinel Worlds II	59.000
Silent Service	59.000
Starflight II	69.000
Steel Thunder	45.000
Strike Force Harrier	59.000
Sub Battle Simulator	29.000
TANK	69.000
Thud Ridge	40.000
Veete !	69.000
Wall Street	49.000
Waterloo	69.000
********ADVENTURE*********	
Arthur	59.000
Demon's Winter	59.000
Don't Go Alone	45.000
Dragon Wars	72.000
Dragon's of Flame	59.000
Gold Rush	49.000
Hilistar	59.000
Ice Man	79.000
Indy the G.Adventure	59.000
King of Chicago	59.000
King's Quest IV	69.000
Knigt of Legend	49.000
Leisure Suit Larry III	99.000
Man Hunter II	59.000
Maniac Mansion	59.000
Mines of Titan	59.000
Neuromancer	38.000
Omnicron Conspiracy	69.000
Pirates	59.000
Police Quest II	59.000
Pool of Radiance	69.000
Sinbad	59.000

Space Quest III	59.000
Tanied Tales	49.000
The Black Cauldron	49.000
The Colonel's Bequest	89.000
The Faery Tale	69.000
The Quest for the T.Bird	38.000
The Third Courier	45.000
Ultima Trilogy	69.000
Zac Mc Kraken	49.000
*****SPORT/AZIONE*****	
Hardball 2	38.000
Indianapolis 500	45.000
John Madden's footb.	59.000
King's of the beach	69.000
Microprose Soccer	49.000
Motocross	49.000
Paris Dakar '90	39.000
Pc Goal	21.500
Siddoo	39.000
The duel	42.000
The duel California CH.	24.000
The duel European CH.	24.000
The duel Muscle cars	24.000
The duel super cars	24.000
The cycles	38.000
The games summer ed.	29.000
Tv sports Football	59.000
Volleyball simulator	39.000
SIERRA'S HINT BOOK	
GoldRush	22.000
King Quest	22.000
King Quest II	22.000
King Quest III	22.000
King Quest IV	22.000
Leisure Suit Larry I	22.000
Leisure Suit Larry II	22.000
Manhunter	22.000
Manhunter 2	22.000
Police Quest	22.000
Police Quest 2	22.000
Space Quest	22.000
Space Quest II	22.000
Space Quest III	22.000
The Black Cauldron	22.000

...ed inoltre molti altri titoli per c64,ST,Mac NINTENDO, SEGA MASTER SYSTEM ATARI 2600... e in anteprima.... ATARI LYNX

GFA BASIC 3.02 L.215.000

Espansione 512Kb. per ***Amiga 500*** ***L. 130.000***

ALEX COMPUTER

DIVISIONE MAIL SERVICE

TEL 011/7730184-4033529

C.SO FRANCIA 333/4 TORINO 10142

Per motivi di spazio non possiamo pubblicare tutto il software che abbiamo in catalogo.
Accettiamo prenotazioni telefoniche anche per il primo ordine.
Spedizioni in contrassegno in tutta Italia.

I prezzi si intendono iva inclusa

DOCUMENTO CREATO CON ***AMIGA*** Pagestream

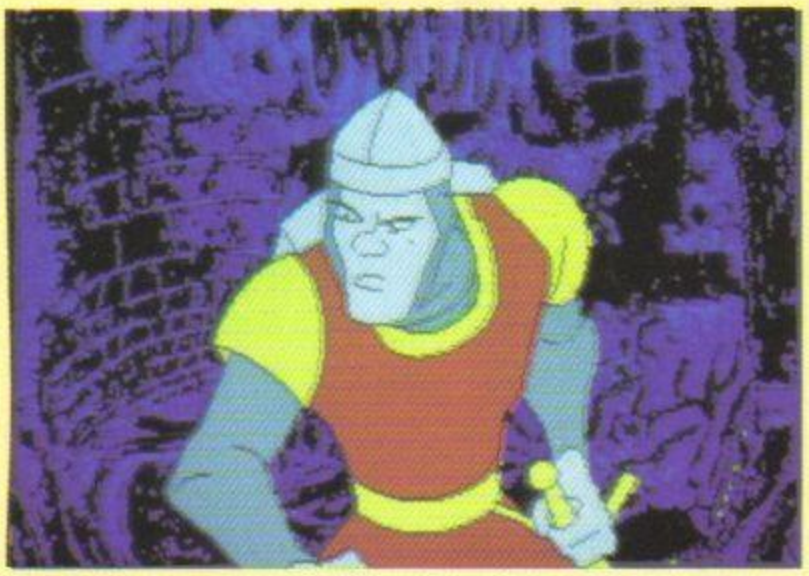
SI cercano rivenditori per software professionale / utilities per ***AMIGA***

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NUOVE VERSIONI

K SI AGGIORNA SULLE ULTIME VERSIONI DI VECCHI TITOLI



PC DRAGON'S LAIR

Empire/ Readysoft ; L99000d
versione Amiga recensita su K5;
K-VOTO 473

Circa un anno fa molti furono sorpresi dalla notizia che lo spettacolare coin-op su disco laser *Dragon's Lair* sarebbe stato convertito su comuni macchine a 16-bit, a partire dall'Amiga. La versione Amiga riprendeva il sonoro digitalizzato e l'animazione dal coin-op originale, e conteneva 130 megabyte di dati su sei dischi. Nel gioco c'è un eroe - Dirk the Daring - che va guidato attraverso una serie di pericolosi scenari per liberare l'atttraente Principessa Daphne. Per farsi strada negli scenari e avvicinarsi sempre più alla principessa bisogna usare i comandi su, giù, sinistra, destra (semplici solo in apparenza) e manovrare la fedele spada con la massima precisione.

E proprio a questo punto che la conversione diventava scadente: c'era scarsa giocabilità e, sebbene il gioco avesse una grafica brillante e un buon sonoro, la sua macchinosità e i continui cambi di disco lo rendevano quantomeno deludente. La versione PC sarà forse migliore? Assolutamente no.

I dischi sono tredici invece di sei. Il gioco è simile e ugualmente frustante. L'animazione è buona e abbastanza veloce (ma se non si possiede un hard disk bisogna sopportare spesso lunghi accessi al disco).

Lo scenario è molto evocativo, ma in nessun modo paragonabile alla qualità della versione su Amiga (che fra l'altro era un gioco scadente). Gli effetti sonori sono inesistenti se si eccettuano un paio di squilli di tromba che avvisano se si ha sbagliato o meno. In poche parole, *Dragon's Lair* è un gioco molto deludente e incredibilmente peggiore delle altre versioni a 16-bit. Consigliamo agli appassionati di *Dragon's Lair* di giocare sulle versioni Amiga o ST, che sono leggermente migliori (o meglio ancora di comprare il coin-op!). La gradevole ambientazione e l'animazione veloce sono controbilanciate da un tempo lungo di caricamento, da continui cambi di dischi e da effetti sonori inconsistenti.

K-VOTO: 447

DAY OF THE VIPER

Accolade; L38000d;
Atari ST versione recensita su K12;
K-VOTO: 625
AMIGA

Day of the Viper è un gioco abbastanza strano, si tratta di *3D Monster Maze* con finestre stile *Bard's Tale* e un sottogioco alla *Short Circuit* ambientato nel futuro.

Si tratta di guidare Viper 5, un androide controllato a distanza, sui molti livelli di cinque basi militari per eliminare robot di vario genere e alla fine riattivare il computer di difesa che dovrebbe far fuori il malvagio Gar, leader dei robot ribelli distrutti in precedenza.

Questa versione è quasi identica a quella su ST e non riesce a valorizzare le maggiori capacità grafiche dell'Amiga. Gli effetti sonori sono leggermente migliori e aprendo le porte si sente un "psssssshhhhhhttt" davvero soddisfacente. Forse sono gli stessi dell'Enterprise!!

Anche se l'idea del gioco è abbastanza interessante, dopo un po' diventa noioso. Camminare attraverso corridoi sempre uguali disseminati a casaccio di robot e sfere d'energia non mantiene l'interesse vivo a lungo.

K-VOTO: 630

TYPHOON THOMPSON

Broderbund/Domark; L25000d;
Atari ST versione recensita su K7;
K-VOTO: 822
Amiga

Typhoon Thomson, uno dei giochi più originali usciti l'anno scorso, ora è disponibile anche nella versione Amiga.

La trama è abbastanza strana - è il 2124, da qualche mese il volo 396 è precipitato nell'oceano del pianeta Aguar. C'è un solo sopravvissuto - un bambino molto importante. Tre squadre di ricerca sono già partite dalla Terra verso Aguar - ma hanno fatto tutte una brutta fine. Il giocatore fa parte della quarta squadra, convinto con la forza dai "compagni".

Bisogna controllare un'aquaslitta e planare sull'oceano fino ad un gruppo di isolotti. Al di sopra di questi levitano delle sfere rosse luccicanti dalle quali, una volta colpite, escono diversi tipi di navicelle spaziali. Quando una navicella viene distrutta, il suo pilota viene scaraventato in acqua e, volando e tuffandosi abilmente con il veicolo sott'acqua, la creatura dovrebbe venire catturata.

Quando sono stati catturati abbastanza "sprite" - questo il loro nome - si raccoglie un oggetto speciale che va portato agli spiriti buoni del pianeta. Dopo la restituzione di un po' di questi oggetti si procede alla liberazione del bambino. Chiaro, no?

Dal punto di vista visivo questa versione è simile a quella su ST, ma il sonoro è migliore. Nel gioco ci sono alcune brevi intermezzi animati abbastanza divertenti e piacevoli.

Si può dire che è un gioco dilettevole, che dovrebbe tenere occupati per un bel po' di tempo.

K-VOTO: 825

RISK

Leisure Genius/Parker;
L39000d;
C64 versione recensita su K2;
K-VOTO: 840
Amiga/ST

Risk è un coinvolgente gioco di strategia nel quale fino a sei giocatori possono combattersi fra loro per conquistare dei paesi e portare a termine le missioni assegnate.

Queste vanno da "Conquistare venti paesi a scelta" a "Sconfiggere il nemico e conquistare il mondo". Avvincente.

La nostra recensione della versione per Commodore 64 diceva che non erano previste versioni per ST e Amiga, quindi siamo proprio fortunati. Nella parte riservata alla critica si diceva: " Lo scorrimento del planisfero è insopportabilmente lento e la sequenza di lancio dei dadi avrebbe guadagnato da una maggiore rapidità".

Il programma ci ha messo un po' per arrivare sui 16-bit, ma pare si sia tenuto conto di questo parere!

Si può esplorare la mappa del mondo con il mouse, e anche se si tratta di un'operazione che richiede una certa pratica in realtà è abbastanza veloce - tutt'altro che "lenta in modo frustante". La sequenza di lancio dei dadi oggi può essere eseguita sia manualmente che in automatico, ed è molto più veloce che non su C64.

Da un punto di vista grafico queste versioni non sono granché: mentre la versione su C64 aveva fatto un buon uso delle potenzialità grafiche della macchina, quella su Amiga non lo fa. Come nelle altre versioni il gioco manca di musica o effetti sonori, ma era così anche nel board game (che poi sarebbe *Risiko!*

Fa piacere vedere come una software house abbia migliorato le parti più scadenti del gioco nella conversione da una macchina all'altra. Un cambiamento senz'altro gradito.

K-VOTO: 869

NEVER MIND

Psyclapse; L39000d;
versioni PC e Amiga recensite su K14;
K-VOTO rispettivamente 860 e 870.
ATARI ST

Never Mind è uno dei rompicapo più insoliti usciti negli ultimi mesi. Bisogna guidare un omino lungo diverse "stanze" in isometria cercando di ricostruire una o più immagini. Nel frattempo si incontrano numerosi ostacoli, come malvage pedine di scacchi e sentieri invisibili.

La versione ST di *Never Mind* è eccellente. Grafica e sonoro sono all'altezza della versione Amiga e le immagini sono disegnate con la stessa abilità. Una gradevole musichetta che accompagna la rapida soluzione dei problemi aumenta l'atmosfera del gioco.

K-VOTO: 879

SPACE HARRIER II

Grandslam;L29000d;
versione Atari ST recensita su K16;
K-VOTO: 819
AMIGA

È disponibile su Amiga il secondo sparatutto "su scacchiera iperveloce", ed è proprio un bel gioco.

Volare su una piattaforma aerea è divertente, così come sparare ad alieni infuriati, e combinando le due cose è possibile liberare Fantasyland (che è in crisi) in un solo pomeriggio. Si può planare su tutto lo schermo e mentre il terreno sottostante scorre velocissimo eliminare i cattivi di vario genere che saltano fuori e cercano di sterminarvi.

Splendido nella grafica, con una velocità di gioco davvero di grande effetto. Gli effetti sonori, cui si accompagna una colonna sonora dal ritmo sostenuto, sono notevolmente migliori nella versione su Amiga.

K-VOTO:825

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Amiga Action Replay

Finalmente! Una potentissima cartuccia utility+freezer+trainer!
Inserita nella porta di espansione del vostro Amiga 500, permette di:

- congelare e salvare su disco un programma caricato in memoria, per poterlo ricaricare quando volete fino a 4 volte più velocemente
- trovare le "poke" necessarie per ottenere vite infinite nei vostri giochi preferiti
- modificare e cambiare gli sprites di un gioco, per creare simpatiche versioni personalizzate o usare gli sprites nei vostri programmi
- avvertire della presenza di qualsiasi virus in memoria o sui vostri dischetti, distruggendo tutti i virus conosciuti
- salvare schermate e musiche su disco come files IFF, per poterle elaborare dai vostri programmi preferiti
- rallentare lo svolgimento dei giochi fino al 20% della velocità originale, per aiutarvi negli schermi più complicati
- usare il più potente monitor-disassembler per Amiga, con completo controllo dell'hardware e dei suoi registri (anche quelli "write-only"), uno strumento preziosissimo per il debugging dei vostri programmi: screen editor, breakpoint dinamici, assembler/disassembler delle istruzioni Copper, disk I/O con possibilità di alterare parametri quali sync o lunghezza della traccia, calcolatrice, notepad, ricerca di immagini o suoni in tutta la memoria, modifica caratteri in memoria, altera i registri della CPU, ed altro ancora.

Amiga Action Replay originale con manuale *in italiano* a sole *179.000*

Prezzi IVA compresa

SYNCHRO EXPRESS
Eccezionale novità per Amiga: è finalmente disponibile il primo **copiatore hardware** per i dischetti Amiga! Con una speciale interfaccia collegata a 2 disk drives (quello interno al computer ed uno esterno), effettua copie di sicurezza, perfettamente funzionanti, di **qualsiasi software protetto** in meno di 50 secondi, compresi gli "impossibili" come Dragon's Lair.
89.000

FATTER AGNUS 8372-A
Il nuovo chip che permette di usare 1 MB di Chip Ram nel vostro Amiga, disponibile ora in kit di montaggio per l'installazione in tutti i modelli B-2000, ed A-500 (con piastra madre rev. 4 o 5) con inserita l'espansione A-501 da 512K.
159.000

Viale Monte Nero 31
20135 Milano
Tel. (02) 55.18.04.84
(4 linee ric. aut.)
Fax (02) 55.18.81.05 (24 ore)
Negozio aperto al pubblico tutti i giorni dalle 10 alle 13 e dalle 15 alle 19.
Vendita per corrispondenza.
Sconti per quantità ai sigg. Rivenditori.

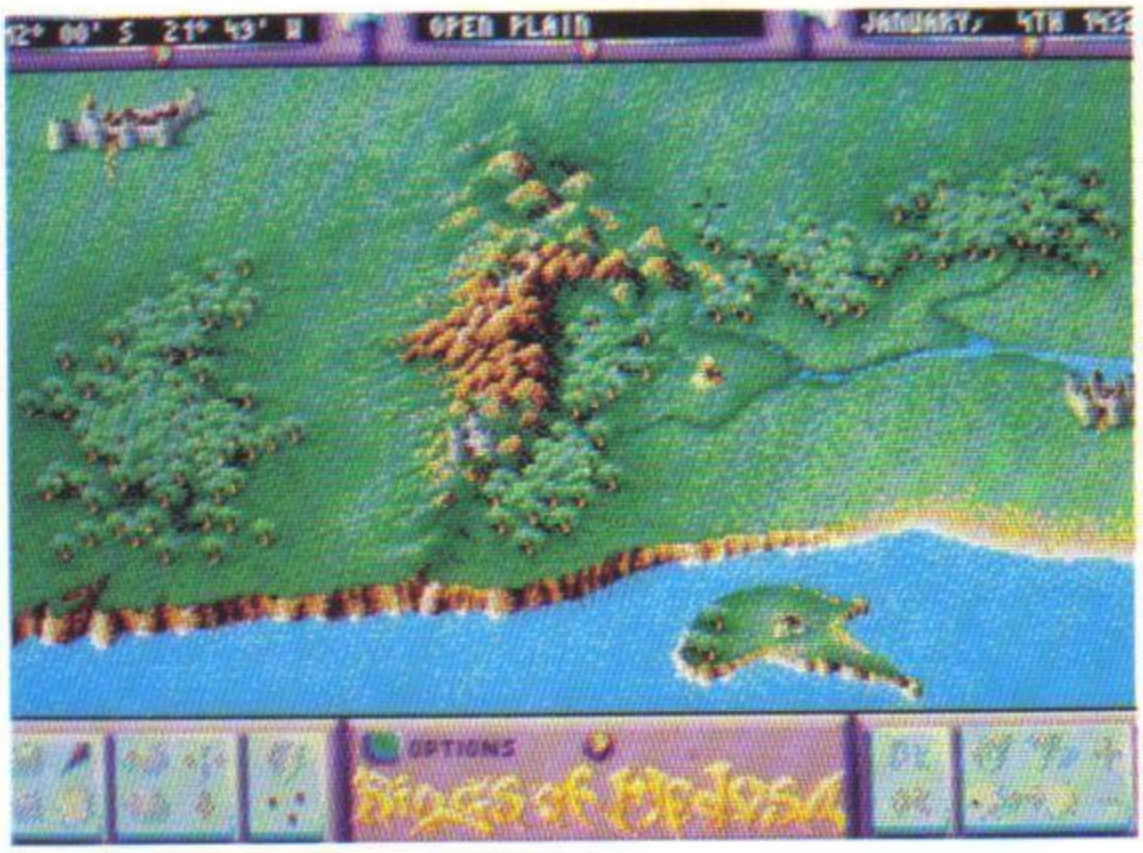
FLOPPERIA SRL

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NUOVI MONDI

ALLA SCOPERTA DEI NUOVI SCENARI FANTASY



RINGS OF MEDUSA

Ogni tanto si incontra un gioco che non può essere classificato secondo i canoni comuni, e questo è uno di quelli. La trama si impernia sulla figura del Principe Cirion di Morenor, impegnato a salvare il proprio regno dalle grinfie della malvagia dea Medusa, intenzionata a controllare il mondo con i suoi eserciti infernali.

Dal momento che Medusa non si trova nel regno, Cirion deve trovare cinque anelli nascosti, riunirli in un tempio e costringere Medusa al combattimento. La cosa sembra facile, ma Cirion deve affrontare l'impresa senza esercito e con pochissimi soldi.

Con il suo nuovo gioco la STARBYTE va oltre le nostre capacità descrittive.

Il paesaggio di Morenor è visto dall'alto, con un puntolino che indica la posizione del protagonista. Il movimento è semplice: usando il mouse si pone il cursore nel punto in cui desiderate andare, poi si tiene premuto il pulsante. Il paesaggio è disegnato ottimamente, con montagne, foreste, paludi, castelli e città dall'aspetto piuttosto realistico. Quando entrate nelle città lo schermo muta in un panorama di edifici stilizzati (il panorama è lo stesso per tutte le città, e negli edifici si entra semplicemente "cliccandovi" sopra). All'interno di questi edifici compaiono vari menu con tutte le opzioni disponibili.

Il primo compito è trovare i soldi con cui pagare l'esercito di cui avete bisogno. Ci sono molti modi per ottenere lo scopo: giocare d'azzardo nei casinò, assaltare carovane, conquistare città razziandone i tesori, estrarre minerali grezzi e cercare tesori nascosti.

Alla lunga il metodo più pratico è rappresentato dal commercio che, sebbene lento all'inizio, ha il vantaggio di essere discretamente controllabile. Si può commerciare vari tipi di merci: pecore, libri, pelli, birra, ecc. Cavalli e carri sono sempre a disposizione, e ciascuno di essi può caricare fino a ottanta oggetti. Il trucco sta nel comprare a buon mercato e rivendere a caro prezzo, il che generalmente implica un lungo viaggio attraverso il regno alla volta di città lontane. Se non si viene assaliti durante il cammino, si accumulano in breve tempo notevoli guadagni.

Con il progredire del gioco le condizioni delle città cambiano. Quelle che appaiono subito come centri commerciali in forte espansione e con un alto costo della vita possono ad esempio degenerare in città fantasma dove i prezzi sono bassi. Inoltre, il valore di merci particolari varia di volta in volta, così che tenere traccia delle fluttuazioni di mercato non basta - l'intuizione qui ricopre un ruolo fondamentale.

Una volta accumulato abbastanza denaro, vengono disponibili parecchie nuove opzioni. È possibile ingaggiare esploratori per cercare eventuali giacimenti di minerali grezzi, aprire miniere e vendere i prodotti in città, oppure comprare una nave da carico e commerciare con isole lontane. Lo scopo è di accumulare denaro sufficiente per ingaggiare un esercito abbastanza grande da sconfiggere Medusa.

In città possono essere reclutati soldati di

PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	L39000d	USCITO
AMIGA	L39000d	USCITO
PC	L39000d	USCITO

PAESAGGIO 90
Grafica attraente e dettagliata, insieme a un'ampia area di gioco di grande atmosfera.

INCONTRI 75
A parte le battaglie tra eserciti avversari, c'è poco da provare per il giocatore

IMPEGNO 90
Il mondo del gioco è complesso, ha grande profondità ed è ben progettato. Se volete un programma che stimoli l'intelletto, l'intuizione e la memoria contemporaneamente, lo avete trovato!

SISTEMA 85
Il controllo via mouse avrebbe potuto essere più preciso e il caricamento, nella versione Amiga, molto più affidabile.

K-VOTO
850

Un gioco eccellente, che permette di vivere in un mondo piuttosto che giocarci e basta.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

varie razze e con vari stili di combattimento. Ogni razza ha le proprie peculiarità che la rendono più adatta a particolari incarichi. Gli elfi ad esempio sono ottimi esploratori, mentre gli gnomi hanno tutte le qualità per diventare maghi perfetti. Più ne reclutate, più forte sarà il vostro esercito... e più alta la paga. Una attenta pianificazione economica è essenziale per essere sicuri che i soldati non vi uccidano perché non c'è abbastanza denaro per pagarli!

Una volta che potete mantenere un grosso esercito, potete iniziare ad attaccare città e castelli. I castelli conquistati possono venire convertiti in centri d'addestramento militare, mentre le città oltre a cedere i loro tesori danno l'opportunità di esigere tasse.

Mentre accade tutto questo, bisognerebbe anche cercare i cinque anelli, due dei quali sono nascosti sul continente principale, due sulle isole e il quinto è in possesso di un esercito del nemico. Il possesso degli anelli conferisce vantaggi che vanno dall'incremento del 50% nella forza del vostro esercito a informazioni riguardanti i luoghi di produzione di merci specifiche (dove i prezzi sono più bassi).

Durante il gioco ogni azione influenza diversi parametri. Le banche possono essere svaligiate impunemente, ma sembra che abbiano un sistema centralizzato di informazione tale che le agenzie non collaboreranno col Principe una volta che una di esse è stata svaligiata.

È più conveniente mantenere buoni rapporti con le banche: si può prendere in prestito del denaro, ma se non vengono pagati gli interessi entro il tempo prestabilito diventerà impossibile commerciare con i mercanti locali.

Anche attaccare le carovane è un rischio. Se viene insidiata ripetutamente la carovana di una città, essa si rifiuterà di trattare con Cirion. Se invece sono le truppe del giocatore ad essere attaccate, sono aperte numerose strategie. La corruzione, per esempio, o un clamoroso bluff. Se tutto volge al peggio, bisogna necessariamente combattere, ma senza un esercito di adeguate dimensioni non esiste alcuna possibilità di vittoria. Perdendo, si perdono tutte le merci e il denaro trasportati (anche se i veicoli della carovana rimangono a disposizione).

In generale, questo gioco è un eccellente miscela tra gioco strategico e GdR. L'area di gioco è ampia (anche se in gran parte coperta d'acqua, ed è facile perdersi a dispetto della presenza costante di latitudine e longitudine sullo schermo), le opzioni sono molte, ciascuna di esse è ben dettagliata e flessibile, e la portata del gioco è enorme. Viste le molteplici cose da tenere d'occhio ci vorranno parecchie ore per completarlo, anche perché le difficoltà da affrontare aumentano piacevolmente con l'incremento della forza e della potenza.

DEMON'S TOMB

La MELBOURNE HOUSE si lancia in un'avventura testuale graficamente dettagliata.

Dopo che la Level 9 ha abbandonato il mercato delle avventure grafico/testuali, è bello vedere la Melbourne House dare un contributo al settore. *Demon's Tomb* è ambientato nell'Inghilterra rurale dove Edward Lynton, studioso di Egittologia, muore tra le fiamme durante l'esplorazione di una tomba. Suo figlio Richard parte allora alla ricerca del padre, solo per imbattersi in un mistero ancora più grande.

Il gioco inizia con un prologo nel quale si controlla Edward, dove si hanno a disposizione solo poche mosse per salvare gli oggetti in suo possesso prima che vengano consumati dal fuoco. Per quelli che verranno dopo di lui, sarà di vitale importanza ritrovare intatti alcuni oggetti se vorranno risolvere il mistero.

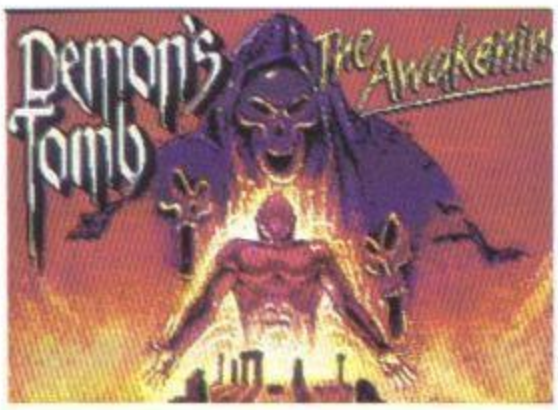
Dopo la morte di Lynton senior, si passa alla guida di Richard e del suo cane Sam. Insieme, i due tentano di ritrovare Edward, e quindi impiegare ciò che lo stesso Edward aveva salvato dalle fiamme per risolvere l'enigma della sua morte e dei raccapriccianti misteri ancora da venire.

Ci sono sempre piaciute le avventure in cui è possibile interagire con altri personaggi, e Sam in questo gioco è un classico esempio. Non solo fa (spesso) quello che gli viene detto, ma (spesso) compie azioni indipendenti (e normalmente nel momento meno opportuno). Per esempio, scendendo giù per un declivio senza prendere le dovute precauzioni, il cane si tuffa dietro al padrone facendolo volare verso una morte certa. Del resto, su di un altro sdrucciolevole pendio poco distante il suo aiuto è preziosissimo.

I problemi sono molti e vari, ma non troppo difficili usando un po' di ragionamento, di osservazione e soprattutto un po' di logica. In aggiunta ai problemi che bisogna risolvere per progredire, nell'ambientazione stessa del gioco sono state inserite alcune difficoltà che vi faranno strappare i capelli per la disperazione. Gabbiani dall'infinito senso civico aspettano solo il momento in cui viene appoggiato un oggetto per portarselo via: l'impossibilità di progredire in alcune aree portando molto peso significa dover dimenticare il familiare comando "drop all". Inoltre, l'acqua distrugge permanentemente i materiali fragili - non lasciate cadere il vostro block notes mentre attraversate il guado!

La cosa che infastidisce è la gran quantità degli indizi inseriti nel testo come "annotazioni". Questi spesso rovinano il divertimento nel risolvere i problemi, dando troppo aiuto troppo presto. Una delle cose che preferiamo nelle avventure è dover ricorrere al "pensiero laterale". Essere indirizzati nella direzione sbagliata è spesso più divertente che non vedere la strada corretta chiaramente indicata. Visto che il manuale contiene una lista di suggerimenti che coprono la maggior parte dei problemi (codificati in maniera tale da essere di agevole accesso senza per questo rivelare ciò che non volete sapere), i suggerimenti nel gioco sembrano abbastanza superflui.

Il sistema di gioco è abbastanza innovativo, con la possibilità di scegliere tra i soliti input testuali o un sistema di menu. Quando si usano i menu la lista dei verbi appare in fondo allo schermo, dove con un semplice "clic" si può scegliere quello desiderato. In teoria sembra una buona idea, ma all'atto pratico risulta scomoda da utilizzare a causa del grande numero di verbi presenti. Lo scorrimento



PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	L39000d	USCITO
AMIGA	L39000d	USCITO
PC	L39000d	USCITO

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PAESAGGIO 75
Le descrizioni delle locazioni sono brevi anche nel modo "prolisso", ma la grafica vi sopperisce creando la giusta atmosfera.

INCONTRI 80
Il cane è esattamente come quello dei miei vicini, con cui ho una relazione di amore-odio.

IMPEGNO 60
Troppi indizi facilitano la soluzione di problemi già non particolarmente difficili.

SISTEMA 90
C'è un solo punto debole: l'impossibilità di avere costantemente le immagini grafiche su schermo, invece che solo su richiesta..

K-VOTO 760

Un eccellente gioco per principianti che piacerà anche agli esperti in cerca di un diversivo non troppo impegnativo.

è abbastanza noioso e tende oltretutto a rivelare diversi verbi che suggeriscono azioni cui non si era ancora pensato. Ad un certo punto trovate un pezzo di carbone che va usato con un altro oggetto in un modo particolare: dopo aver visto i verbi attinenti mentre scorrono nel menu, il problema viene risolto senza bisogno di pensare.

Oltre alle opzioni di input si possono regolare a piacimento molte altre funzioni: lo schermo può essere regolato per mostrare 40, 60 od 80 colonne di testo ed è persino possibile dividerlo in due colonne di 36 caratteri. Grazie alle opzioni per rinchiudere o meno il testo in un bordo, attivare una linea statistica, regolare l'altezza del menu e altro ancora, è realmente possibile personalizzare il gioco. È anche possibile cambiare i colori sullo schermo a piacimento e dirigere tutto il testo prodotto su stampante.

La parte grafica è di dimensioni ridotte ma ben realizzata - non eccezionale ma piacevole. Ancora più piacevole è il fatto che le immagini grafiche appaiano solo su richiesta. Eliminando le schermate si può giocare con il dischetto su cui vengono salvate le partite nel drive, cosa utilissima nei punti più difficili del gioco. Un'altra schermata utile viene attivata da un tasto particolare: attivandola lo schermo si "ripulisce" mostrando un cursore in un angolino dello schermo trasformando la partita in una seduta di programmazione (molto utile quando state giocando in ufficio ed entra il capo), fungendo anche come comando di pausa.

Il parser è flessibile, e gestisce bene anche i comandi più complessi. I comandi multipli di solito vengono interpretati correttamente; quando si rivelano particolarmente ambigui, il programma si ferma per chiedere spiegazioni. Ad esempio, digitando "**Get**" senza specificare l'oggetto produrrà una lista di oggetti disponibili fra i quali scegliere.

Sono presenti tutti i soliti comandi di sistema, quali **ramsave**, **again**, **undo**, ecc., insieme alla possibilità di scegliere fra descrizioni "prolisse", "brevi" o "superbrevi". Complessivamente si tratta di un sistema di gestione eccellente, in particolar modo per la flessibilità delle opzioni offerte al giocatore.

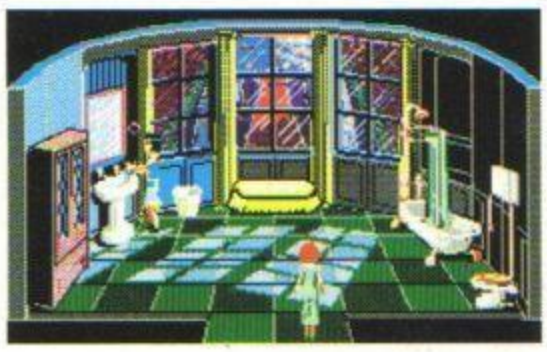
Speriamo che non si tratti di un tentativo sporadico di alcuni programmatori, e che il futuro ci riservi altri giochi di questo tipo (magari un po' più difficili).

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ADVENTURE

COLONEL'S BEQUEST



Roberta Williams abbandona per un attimo la saga di King Quest e torna ai vecchi amori fra paludi ed omicidi con una nuova avventura dalla grafica stupenda sempre targata SIERRA

Laura Bow è una tranquilla studentessa americana: pur nella frenesia dei "ruggenti" anni '20 i suoi hobby non sono il nuovo, scandaloso ballo chiamato "Charleston" o gli incredibili aerei capaci di attraversare persino l'Atlantico, ma la semplice lettura. Quando non è immersa negli studi, Laura si diletta con la letteratura poliziesca, che ama tanto forse anche a causa della professione di suo padre, che dirige un commissariato.

Quando la sua amicona Lillian le chiede di accompagnarla in Louisiana, a fare visita a suo zio Henri, Laura accetta un po' di malavoglia, ma una volta giunta a Misty Acres - dove sorge l'enorme residenza coloniale di Henri Dijon - il suo gusto per l'avventura si risveglia rapidamente. La tetra magione sorge infatti nel bel mezzo di una pericolosa palude, e il Colonnello Dijon sembra avervi riunito parecchi interessanti personaggi.

Fra gli ospiti di Misty Acres Laura incontra ogni sorta di elemento, dalla famosa attrice Gloria Swansong al bieco Rudy, tenebroso seduttore e giocatore d'azzardo; se confrontata con la mascolina zia Gertrude o il viscido avvocato Sparrow, la "leggera" Lillian sembra la persona più raccomandabile del gruppo. Questi ed altri personaggi sono stati convocati alla residenza del Colonnello per ricevere una strana comunicazione: l'anziano reduce ha infatti deciso di lasciare in eredità il suo patrimonio ai dieci, dividendolo in parti uguali fra coloro che saranno in vita al momento della sua dipartita. Come è noto, davanti al denaro le parentele non contano nulla, e infatti gli ospiti di Misty Acres cominciano immediatamente a guardarsi in cagnesco: certo, in un posto pericoloso come quello qualcuno potrebbe rimanere facilmente ucciso...

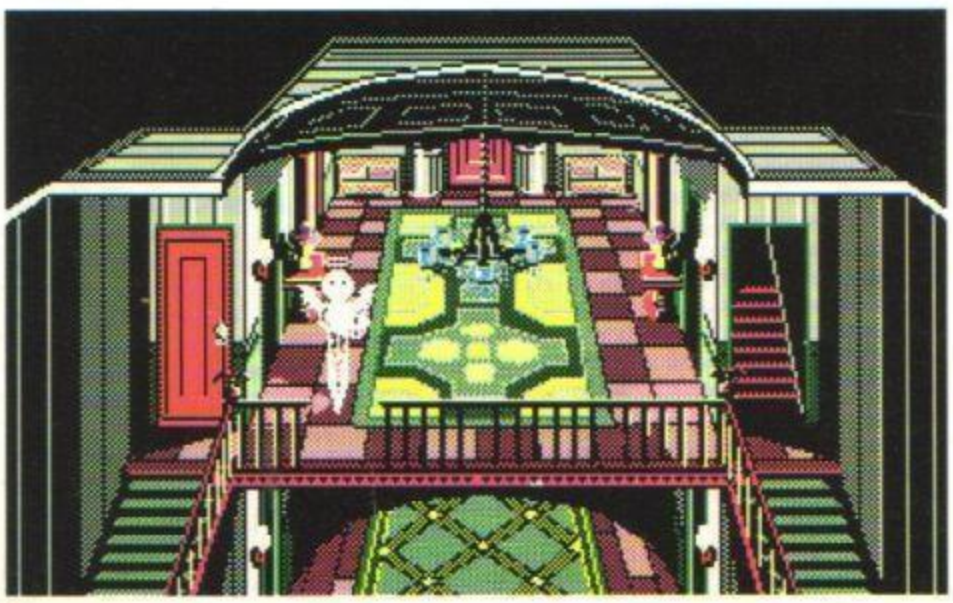
Al calar della notte, ognuno si ritira nella propria camera, pensando alla fantastica eredità. Quando - poche ore dopo - viene trovato un cadavere, Laura non ne rimane neppure troppo sorpresa.

Entro breve, le persone invitate dal Colonnello cominciano a cadere come mosche, morte nelle circostanze più inquietanti ed innaturali. Questo è un lavoro per un detective!

The Colonel's Bequest riprende il tema del primissimo gioco della Sierra On-Line, quel *Mister House* del 1980 che si può oggi trovare fra i programmi di public domain. Nel corso di dieci anni, la progettista di giochi Roberta Williams ha avuto modo di fare parecchia pratica nel campo delle avventure grafiche (i vari *King's Quest* sono opera sua), e quest'ultimo programma è forse il migliore del ricco catalogo Sierra.

La grafica, da sempre punto dolente dei giochi di questa casa di software, è stata migliorata sino a raggiungere livelli decisamente elevati, con scenari pieni d'atmosfera e animazioni dettagliatissime. La residenza del Colonnello e le località circostanti sono spesso illuminate dalla pallida luce lunare, che fornisce alle scene un tono spettrale ed inquietante. In una simile ambientazione basta il proverbiale movimento dietro ad un cespuglio per ghiacciarvi il sangue nelle vene, il che va tutto a vantaggio del gioco.

Oltre agli immancabili enigmi a base di passaggi segreti e morti misteriose, in *The Colonel's Bequest* i rapporti e l'interazione con i personaggi arricchiscono l'azione rendendola paragonabile a quella di un buon thriller, in cui gran parte della trama gioca sulle caratteristiche psicologiche dei personaggi. Roberta ed il team della Sierra in questo campo sembrano aver realizzato veramente un buon lavoro, e l'interazione con gli altri ospiti della villa è paragonabile a quella di un buon gioco di avventura testuale, peraltro magnificata dalla presenza grafica dei personaggi, che li caratterizza fornendo ulteriori elementi descrittivi ed indizi.



Come nella maggior parte dei programmi della Sierra, anche in *The Colonel's Bequest* non mancano tocchi umoristici e "citazioni" dalle altre avventure grafiche di questa società, ottimi per alleggerire un po' l'atmosfera pesantissima e angosciante di alcune sequenze. Fra le altre caratteristiche secondarie del programma, vale poi la pena di menzionare la sua meravigliosa confezione: in essa troviamo oltre alla solita miriade di dischi, manuali e pubblicità varie, persino un block-notes con matita personalizzati con i quali prendere gli appunti necessari al completamento del gioco.

Un po' per la bella grafica, un po' per gli interessanti personaggi che vagano per la residenza del Colonnello (cosa ne dite di un maggiordomo che sembra uscito da "La Famiglia Addams" ed una cuoca di colore dedita al vodoo?), *The Colonel's Bequest* affascinerà non pochi avventurieri. Provatelo!

LEGGERE È MEGLIO CHE TELEFONARE

Sono disponibili alcuni degli Hint Book che contengono consigli e informazioni per i giochi Sierra. I libretti hanno un sistema molto "discreto" di consultazione che consente di leggere quello che si vuole senza perdere il gusto dell' avventura. Sono disponibili praticamente tutti i titoli al prezzo di 25000 lire l'uno escluso *The Official King Quest Book* che costa 39000 lire. La redazione e il centralino di K, i nostri esperti Sierra possono tirare un respiro di sollievo.

PAESAGGIO 89
Le paludi della Louisiana sono più misteriose e pericolose di parecchi mondi fantasy, e la struttura delle schermate è eccellente.

INCONTRI 78
Più che l'interazione con i personaggi, è notevole lo spessore con il quale questi sono definiti. I dodici ospiti di Misty Acres e i suoi tre animali domestici nascondono non poche sorprese.

IMPEGNO 90
Come tutti gli enigmi polizieschi, *The Colonel's Bequest* è parecchio complicato, e contiene inoltre una vera e propria caccia al tesoro che ne aumenta la longevità.

SISTEMA 75
Il parser è molto più flessibile di quello di altri giochi Sierra, ma rimane sempre un gradino al di sotto di quello comodissimo della Lucasfilm. La parte grafica è eccellente.

K-VERDETTO
910

Forse la migliore avventura grafica mai pubblicata dalla Sierra. L'unica critica si può muovere alla scelta di una trama poliziesca, la cui difficoltà potrebbe scoraggiare alcune persone.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Il nostro inviato dall'America racconta cosa si sta muovendo per controbattere il dominio della Nintendo sul mercato dei videogiochi.

A portata di mano

Ecco una domanda interessante da fare ad una di quelle serate in cui ci si sforza di fare una bella impressione sfoggiando un intelletto cosmopolita e una grande conoscenza degli avvenimenti mondiali - "Sapete quanti Walkman sono stati venduti in America l'anno scorso?"

La risposta è ancora più interessante - la stima è di circa 22.5 milioni di unità, per un valore appena al di sopra del miliardo di dollari. E pensate che questi sono anni magri per i mangianastri portatili: sono passati i giorni nei quali i Walkman attaccati alla cintura erano di rigore! Questa cifra in ogni caso dà un'idea, anche in un mercato relativamente stabile, di quanto siano richieste le forme "portatili" di intrattenimento.

Quando i Walkman (e tutti i loro cloni) arrivarono sul mercato nacque un nuovo stile di passare il tempo, e l'andare al lavoro in autobus divenne leggermente più sopportabile. I *ghetto blaster* scomparvero nel giro di una notte e - d'accordo, la musica che filtrava dalle cuffiette del vicino poteva essere fastidiosa, ma a questo si poteva porre rimedio alzando ancora di più il nostro volume...

Questa fu la rivoluzione negli audio portatili: quest'anno arriva invece la rivoluzione nei videogiochi portatili, che già sta attraversando fulmineamente gli USA come niente prima d'ora. Penso di poter dire con una certa sicurezza che i videogiochi portatili erano spariti da un bel pezzo: probabilmente la prima volta che abbiamo sentito parlare della Nintendo è stato tanti anni fa, trovando un giochino a cristalli liquidi (quelli con l'orologio e la sveglia, ricordate?) sotto l'albero di Natale. Del resto società come la Tomytronic producevano in gran quantità giochini portatili a pile già da molto tempo.

Ma oggi ci troviamo nell'anno in cui ogni produttore di giochi, in un mercato da 3.4 milioni di dollari, ha un "portatile" nei negozi o nelle fasi finali di sviluppo. I "pezzi grossi" stanno prendendo l'idea in seria considerazione; basta guardare i dati di vendita del Gameboy per comprenderne il motivo.

Dallo zero a un milione di unità vendute, e solo negli ultimi cinque mesi del 1989. Dati come questi vanno sotto la lettera S come Sensazionale.

"Pensiamo che il Gameboy abbia mostrato appena una piccola parte del suo potenziale nel 1989, e prevediamo vendite ancora più fenomenali per il 1990," dice Peter Main, vicepresidente alle vendite della Nintendo americana. La sua idea è di vendere altri quattro milioni di unità entro la fine dell'anno. Ed è improbabile che sbagli.

La Atari ha il Lynx - tecnologicamente molto più avanzato del Gameboy - che ha risposto meravigliosamente (non riescono a stare dietro alle richieste) al test di mercato effettuato a New York durante il periodo natalizio, nel quale sono state vendute 75.000 unità.

Povera vecchia Atari. Per un breve periodo ha potuto vantarsi di offrire l'unico sistema di gioco portatile a colori del mondo - una vana pretesa minata dalla NEC con la presentazione in anteprima del proprio modello portatile alla recente Fiera di Las Vegas.

Il portatile della NEC ha un ottimo schermo a colori di 400x270 pixel e possiede una base di software in rapida crescita giacché utilizza il software prodotto per il PC Engine/Turbo Grafx-16. Un gran vantaggio, sebbene si stia ancora perfezionando in laboratorio il rendimento delle pile per aumentare le attuali tre ore di vita, ben poco concorrenziali.

Dopo l'impetuoso successo del Genesis durante le feste natalizie, corre voce che entro quest'anno la Sega voglia uscire con un proprio portatile a colori compatibile - pensate! - con le schede del Master System. È solo una mossa pubblicitaria o c'è sotto qualcosa di più?

OK. Quale di queste bellezze la spunterà? Ci sono svariati fattori da prendere in considerazione, ma re-

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Gator e Shangai, *una combinazione per Gameboy che devasterà il vostro tempo libero.*

La Nintendo spenderà 30 milioni in pubblicità per il Gameboy ed altri prodotti Nintendo nella prima metà del 1990. Il budget iniziale dell'Atari per il Lynx è di 1 milione di dollari.

stringeremo il campo a tre soli: tecnologia, software di base e prezzo.

TECNOLOGIA

Qui il primo posto spetta al Lynx, che fa impressione solo a tenerlo in mano. Uno schermo retroilluminato 160x102 da 16 colori scelti su 4096 sfumature. Eccellente anche se a lungo andare è capace di distruggervi gli occhi. Un 6502 da 4 mega si occupa delle funzioni primarie, ma ci sono dei chip custom capaci di zoomare gli sprite e gestire lo scorrimento multidirezionale via hardware, oltre a tutto il sonoro a quattro piste che riuscite a digerire. Veloce e Rumoroso.

I tecnofanatici saranno felici di averne uno, e il fattore "urca che bello" è ciò che attrae maggiormente in questo portatile. Il rovescio della medaglia è il notevole consumo di energia da parte dello schermo, che fornisce sei ore di durata alle pile. E stiamo parlando di Duracell non ricaricabili, naturalmente. Ciò non basta per attraversare l'Atlantico, figuriamoci il passare procedure doganali americane.

Buon secondo troviamo il portatile della NEC, con uno schermo TV dalla stupefacente definizione - pur essendo di soli tre pollici - ed è molto improbabile che qualcuno possa notare che i 16 colori sullo schermo sono tratti soltanto da 512 sfumature. Può darsi che il suo 6502 non abbia l'aiuto dei superchip del Lynx ,ma ha comunque abbastanza potenza per far fronte ai molteplici sprite di giochi come *Gunhed*, sebbene naturalmente manchino le zoomate hardware Ecco il grande difetto - soltanto tre ore di autonomia. Dato che sarebbe folle vendere un prodotto con un'autonomia così ridotta, possiamo stare sicuri che prima di arrivare nei negozi questa sarà quanto meno raddoppiata.

Il portatile della Sega è ancora tutto da vedere; qualsiasi congettura su di esso sarebbe infondata, ma si spera che la compatibilità (se effettivamente esiste) con il Master System non sia l'apice raggiungibile ma solo una caratteristica secondaria.

Ad ogni modo, buon ultimo è il Gameboy. Video LCD monocromatico. Un display offuscato di 160x144. Come cuore uno Z80 ridotto. Uhm... Non è proprio il massimo. Ma l'autonomia di trenta ore delle pile vi permette di fare tutto il viaggio aereo fino alla West Coast, di tornare e passare i (severissimi!) controlli della dogana di Fiumicino senza smettere di giocare.

BASE DI SOFTWARE

Qui non si discute - per quanto riguarda qualità e disponibilità la console NEC, quando arriverà, sarà la migliore. Sono già a disposizione 20 giochi e altrettanti titoli verranno pubblicati entro la prima metà dell'anno - con nomi familiari come la serie *TV Sports* della Cinemaware. La maggioranza dei giochi per PC Engine ha una grafica di grande effetto e una giocabilità altrettanto grande. A breve e medio termine, il suo software può soltanto crescere di più e in meglio.

Se il portatile della Sega sarà compatibile con il Master System, avrà a disposizione un sacco di titoli già ampiamente collaudati. Ultimamente la qualità dei giochi del Master System sta migliorando: la recentissima pubblicazione di *Golden Axe* ne è un esempio lampante. Confrontata con quella del Lynx, comunque, la tecnologia impiegata è piuttosto datata.

Il Lynx ha i sei giochi originali programmati dalla Epyx e per ora non se ne sono visti altri. Non si può negare la spettacolarità di *Blue Lightning* - un clone di *After Burner* - che è fuori dalle possibilità di esecuzione anche di un Amiga. Ma chi è che vuole giocare ancora con *California Games*?

L'Atari è ottimista per quanto riguarda il futuro sviluppo del software, naturalmente, e questa opinione è resa più convincente dall'accordo con la Atari Games/Tengen, che dovrebbe assicurare un flusso costante di conversioni da coin-op. Il condizionale è d'obbligo, e rimarrà tale sino a quando vedremo i primi giochi nei negozi.

Ancora una volta il Gameboy non riesce a stare al passo. Lo schermo mono non vi farà cadere in catalessi dallo stupore ma, inaspettatamente, la qualità del software disponibile per questa macchinetta è impressionante. *Revenge of the 'Gator* della Hal of America, per esempio, è una simulazione di flipper che vanta i migliori algoritmi di movimento della biglia visti su un computer negli ultimi dieci anni. Quando vi scoprirete a scuotere il Gameboy nel tentativo di fare muovere la pallina nella giusta direzione capirete che qualcuno deve avere fatto veramente un ottimo lavoro.

La Nintendo ha dimostrato il suo fiuto anche nel tipo di software che "consiglia" di produrre alle ditte con cui ha stretto accordi di licenza. La mossa più furba è

Dalla Milton Bradley*, Jordan Vs Bird One on One*: Basket per il Nintendo.

La Nintendo ha dimostrato il suo fiuto anche nel tipo di software che "consiglia" di produrre alle ditte con cui ha stretto accordi di licenza.

La Acclaim produce molte cose per Nintendo, dal software alle periferiche.

A cosa servirà la Settimana Enigmistica con* Scarabeo *su Gameboy?

TASCABILI A BASSO COSTO

I giochini a cristalli liquidi ci accompagnano da un sacco di tempo - o almeno sembra. Ma con la rapida espansione del mercato dei tascabili l'anno scorso è apparsa una vera fiumana di giochi non-programmabili da sorgenti inaspettate come la Konami e la Acclaim (quest'ultima società produce giochi per la console Nintendo).

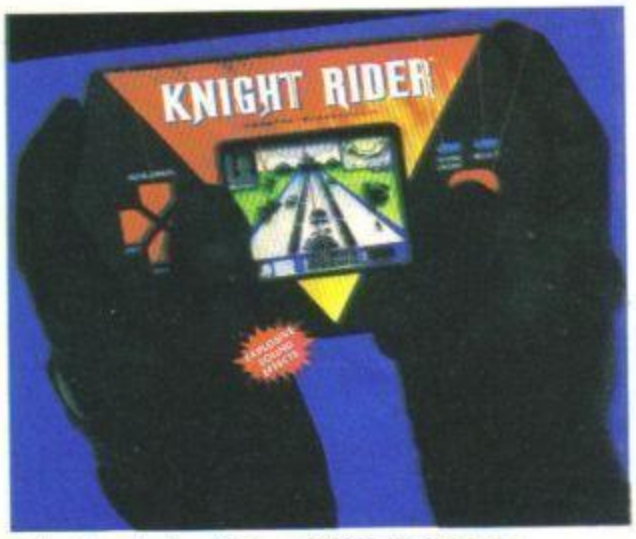
E volete sapere una cosa? Sono tutti giochi orrendi.

Perdonate l'approccio brutale - io sono una persona abituata a definire una vanga "dispositivo per l'escavazione del terreno operabile manualmente" - ma questi giochi puntano a posizioni molto basse nella categoria dei giochi elettronici, e i loro prezzi (sempre vicini ai $20) riflettono la qualità del prodotto. Alcuni non sono degni nemmeno di un'occhiata, e non offrono, neppure l'orologio!

Certo, *Tetris* vale la pena, ma lontani da questi lidi fate attenzione!

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Divertimento tascabile con **KITT e Knight Rider.**

stata regalare *Tetris* insieme al Gameboy - il gioco con la maggiore probabilità di fare proseliti in un vasto spettro di età, senza distinzione di razza, sesso o religione.

Altri rompicapo sono attualmente in lavorazione, fra cui una versione di *Shangai* dalla giocabilità sorprendente. Naturalmente gli sparatutto non sono stati dimenticati - con *Nemesis* della Konami come improbabile punta di diamante e un gioco che non ha bisogno di spiegazioni: *Classic Invaders* della Taito. Ma la tendenza nella produzione del software per questa macchina è di allontanarsi dagli sparatutto, preferendo battere strade nuove o alternative e soprattutto rivolgendosi a clienti più adulti: persone che tutti i giorni devono prendere il treno o l'aereo per lavoro. C'è solo un aggettivo che può descrivere questa particolare politica di mercato: "astuta".

Il Lynx e il NEC sono attualmente testa a testa, con il Sega che sta perdendo posizioni e il Nintendo che inizia solo ora a prendere il passo giusto.

I PREZZI

E qui la faccenda si fa interessante. Quanto siete disposti a pagare per un videogioco tascabile? Ricordate che a casa avete già un computer o una console. Questa è una fonte di divertimento secondaria: quella che vi permette di trascorrere il tempo mentre vi recate a scuola o al lavoro (o mentre siete a scuola o al lavoro!).

Beh, il costo del Gameboy si aggira intorno a 80-90 dollari, quindi sulle 140000 lire. Vi sembra molto? Certo, è l'ideale per un bel regalo di compleanno (o una letterina a Babbo Natale). Le cartucce avranno un costo che si aggirerà sui $20-25 (L.35000), un prezzo inferiore a quello di molti giochi per il NEC.

Il Lynx è l'unico serio contendente. Il costo (349.000 lire) è almeno pari al doppio di quello del Gameboy, una cifra cioè con la quale potreste comprarvi una console "normale". Le cartucce costeranno 39-59.000 lire, appena più care delle cartucce per la console Nintendo. A questo aggiungete la rapidità con la quale il Lynx "beve" le batterie ed avrete un prodotto che i rivenditori definirebbero "sofisticato", ma per me o voi è soprattutto "costoso".

Il NEC portatile è un po' più costoso del Lynx, ma per lo meno saremo in grado di utilizzarlo anche come TV aggiungendoci un modulatore di basso costo... cosa che indubbiamente vi sarà regalata al momento dell'acquisto da rivenditori particolarmente intraprendenti. Non si sa nulla di certo riguardo alla Sega, ma è difficile che possa uscire con qualcosa di inferiore al Gameboy se le poche "soffiate" che abbiamo avuto sono attendibili.

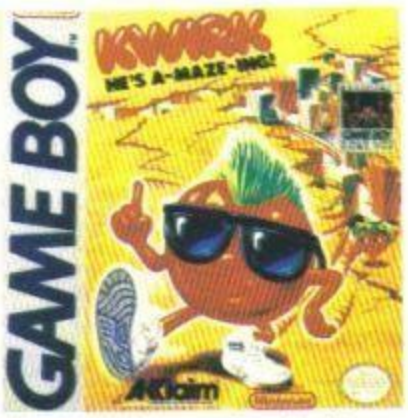
Il Gameboy accelera improvvisamente il passo e si avvicina pericolosamente al Lynx proprio sul rettilineo finale!

CONCLUSIONI

Dunque, chi è il vincitore? Certamente il NEC ed il Sega avranno un forte impatto quando saranno commercializzati, grazie alla loro enorme base di software già esistente. Ma non vi pare che il megagalattico Lynx stia per spazzar via dalle scene il modesto Gameboy?

Mousetrap Hotel: vita da topi dalla Milton Bradley

> Nella gelida, asettica realtà delle esigenze commerciali, questa è una vera corsa...e la Nintendo ha buone probabilità di vincere.



È surreale, è duro... è Kwirk - il pomodoro punk...

> Il fattore "urca che bello" è ciò che attrae maggiormente del Lynx Atari.

Il Lynx dell'Atari - un portatile a colori per 349.000 lire

Beh, tenetevi forte. C'è un piccolo punto che non abbiamo ancora considerato, ed è la Nintendo stessa. Non dimentichiamo che oggi negli U.S.A. la Nintendo rappresenta un fenomeno di incredibili proporzioni. Entro la fine dell'anno sarà entrata in 26 milioni di case americane con altrettante console. Tutti chiamano genericamente le console col nome "Nintendo", e gli addetti alla pubblicità della società non hanno certamente mancato di notare questo fatto.

Si possono trovare fiocchi d'avena , magliette, jeans, pantofole, sedie, stoviglie e orologi Nintendo. Perfino accendendo la televisione c'è una forte probabilità di imbattersi nel *Super Mario Bros Show*.

E come viene chiamato fuori dai circuiti specializzati il Gameboy? Il "Nuovo Nintendo". Basta che un ragazzino chieda ad un altro "Hai visto il nuovo Nintendo?" mostrando il piccolo oggetto in plastica (proprio delle dimensioni giuste) perché l'altro risponda "Lo voglio subito!"

Eccovi un altro fatto su cui meditare: con un fatturato stimato di 2.7 miliardi di dollari, i costi necessari per promuovere un nuovo prodotto diventano irrisori. La Nintendo ha programmato di investire 30 milioni di dollari (40 miliardi di lire) in pubblicità solo per i primi sei mesi del '90. Questi sforzi non saranno indirizzati unicamente verso il Gameboy, ma ovviamente per il discorso fatto prima basterà martellare nella testa della gente la parola "Nintendo" per ottenere una risonanza pubblicitaria su tutti i prodotti della società (compresi eventuali preservativi Nintendo).

Alla Nintendo si aspettano di vendere altri 4 milioni di esemplari del Gameboy nel corso del 1990. Alla Atari prevedono di vendere un milione di Lynx, con un budget pubblicitario di un milione di dollari. Non è difficile immaginare come andranno le cose.

Certo, presto anche i portatili subiranno la rivoluzione del colore, ma fino a quando tutte le principali "macchinette" non saranno state commercializzate (tutte con prezzi intorno ai $200), sospettiamo fortemente che molti acquirenti potenziali del Lynx aspetteranno per vedere prima cosa offre la concorrenza. E mentre aspettano... cosa può esserci di meglio di una bella partita a *Tetris* su Gameboy?

Nella gelida, asettica realtà delle esigenze commerciali, questa è una vera corsa. E stiamo pensando seriamente di puntare tutto, camicia e mutande comprese, sulla vittoria finale della Nintendo.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PAGINE GIALLE

Il romanzo è arrivato all'epilogo finale e la K-Borsa fa il suo ingresso nelle pagine colorate di K.

ROMANZO D'APPENDICE

LA PULCE NELLA MACCHINA: PARTE 10

Se non fosse stato per un evento molto singolare, il fatto che la temperatura dell'ambiente circostante era salita a una velocità di circa mille gradi al secondo sarebbe potuto essere l'ultimo pensiero ad attraversare la piccola mente elettronica di N'Gar Trombobo. Il deforme grumo di antracite su cui si era incastrato il suo floppy disk generò spontaneamente un foro n-dimensionale e gravitazionale. In men che non si dica, il grumo di antracite e il frammento di floppy disk furono sradicati bruscamente dallo spazio normale e risucchiati in un limbo iperspaziale e trans-esistenziale.

"Dove... dove sono?", disse N'Gar Trombobo.

"Che c***o ne so!", rispose il piccolo grumo di antracite.

"E tu chi sei?", chiese Trombobo.

"Ah, non so se vorrai saperlo, s*****o."

N'Gar Trombobo si accigliò, chiedendosi perché l'antracite usasse tutti quegli asterischi e pentendosi di aver cancellato dal suo file dizionario, un attimo prima di aver incontrato il suo creatore, tutte le parolacce.

"Beh, almeno dimmi cosa è successo", disse.

"Ho generato un implosione gravitazionale infinitamente minuscola che, in pratica, ci ha lanciato fuori dal nostro f*****o spazio", stupido ricettacolo di sterco.

"Ah, capisco", disse Trombobo, che in realtà non aveva capito un bel niente. "Ma non c'è ragione di essere così brusco."

"Saresti brusco anche tu, amico, se fossi stato infilato in un tritatutto, fatto a pezzettini e ti avessero bollito metà dei tuoi neutroni in un f*****o ciclotrone."

"Non...non capisco..."

"Io sono il tuo f*****o alter-ego, pezzo di cretino che non sei..."

"Tu sei me?" esclamò Trombobo.

Delle 276,934 parole contenute nella memoria RAM temporanea del grumo di antracite, non ce n'era neanche una che esprimeva adeguatamente i suoi sentimenti in quel momento.

"Ma dove siamo?", chiese il floppy disk.

"Chi se ne frega", rispose il grumo di antracite, domandandosi se non avesse sbagliato a mandare i sui dati di memoria su un grumo di materiale altamente combustibile. Al tempo, dopo essere rimasto incollato per quaranta minuti su un badile di un operaio del comune, gli era sembrata una buona idea.

"Ma io voglio poter andare in giro per il mondo a diffondere gentilezza e felicità", disse il pezzetto di N'Gar Trombobo sul frammento di floppy disk.

Antracite Trombobo decise in quel momento che il suo alter ego doveva morire. Quindi cercò di studiare il modo per riuscirci in un universo nel quale nessuno dei due, tecnicamente, esisteva. "Oh, vai a farti cancellare, putrescente ricettacolo di sterco."

Floppy Trombobo se ne stette tranquillo per un attimo (ma potrebbe anche essere stata un'eternità: difficile dirlo in un universo in cui un normale Rolex peserebbe miliardi di tonnellate e andrebbe all'indietro), poi disse: "Hai il comando ERASE.COM?"

"Cosa?" disse Antracite Trombobo.

"Non posso cancellarmi senza il comando ERASE.COM. Deve essere sul tuo pezzetto."

"Beh, non puoi scriverti da solo una maledetta utility di cancellazione dei file?"

Floppy Trombobo stette in silenzio per un altro attimo. Poi: "Hai il TromBASIC...?"

Antracite Trombobo stava per rispondere in modo brusco quando Floppy Trombobo svanì. Stava per festeggiare quando anche lui fu risucchiato nel vortice gravito-spaziale che aveva inghiottito il suo alter ego.

"Qui siamo o nel Pre-Cambriano o nel Giurassico Inferiore", disse Floppy Trombobo quando vide apparire di fianco a lui il grumo di antracite. Erano in un pozzo nero e fumante che puzzava di zolfo, sotto il quale si sentiva borbottare della lava vulcanica.

"Oppure a Milano 2", disse Antracite Trombobo.

"No, te lo posso garantire", disse Floppy Trombobo con fare compiaciuto, "posso sentire l'attività sismica sotterranea associata con quell'era. Direi che siamo più o meno in Asia Centrale".

Antracite Trombobo era furibondo. Il suo alter ego era probabilmente il più ripugnante e deplorevole pezzo di sterco di tutto l'universo. Cercò di generare un altro foro gravitazionale, ma non vi riuscii. Cercò di programmare le particelle di fuliggine con algoritmi assassini, ma dovette starle a guardare prendere fuoco o svolazzare via nelle nuvole di fumo che emanarono in modo preoccupante dalle fenditure nel terreno. Infine, si decise a sintetizzare molecole di ammoniaca per poi lanciarle contro il frammento di floppy disk per mezzo di tecniche di accelerazione delle particelle magnetiche che aveva sviluppato mente era nel non-spazio.

"Ah, mi sembra di scorgere l'avvicinarsi di una creatura tipo stegosauro..." disse Floppy Trombobo.

"Vai via", disse Antracite Trombobo, che rifiutò di interessarsi minimamente.

"O potrebbe essere anche un tirannosauro..."

"Beh, speriamo che ci calpesti e ci liberi per sempre da questa miserabile condizione", disse Antracite Trombobo, non di meno incuriosito da un paio di enormi tracce di cingoli sul bordo del pozzo.

"Arrrggghh...! Ci mangerà!" urlò Floppy Trombobo.

"Magari fossimo così fortunati", esclamò Antracite Trombobo, chiedendosi quale specie di tirannosauro aveva la bocca esattamente a forma di pala di scavatrice.

"O potrebbe essere un erbivoro..." osservò Floppy Trombobo mentre la pala della scavatrice discese sul terreno e tirò su tre quintali di terriccio ancora incandescente.

"No, penso sia..." Le ultime parole di Floppy Trombobo restarono a metà. Fu tirato su insieme a qualche trave fumante dell'edificio dell'inceneritore dell'ospedale e sollevato in aria.

Antracite Trombobo, urlò di gioia. Manifestò, ridendo, la sua felicità e poi ammutolì improvvisamente. La scavatrice stava venendo verso di lui. Secondo i suoi calcoli, il cingolo di destra gli sarebbe passato sopra, schiacciandolo, in, oh, quattordici virgola tre millisecondi...

FINE

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LA K-BORSA

RIVOLUZIONE IN BORSA!!! DA QUESTO NUMERO LA K-BORSA SARA' BASATA SUI VOTI DEI GIORNALI INGLESI. IL CONCETTO PERO' NON CAMBIA: SE UN GIOCO FIGURA SU QUESTE PAGINE, PUO' BEN FIGURARE ANCHE NELLA VOSTRA COLLEZIONE!

Da questo numero la K-Borsa subisce radicali modifiche: i listini non saranno più basati sui voti delle riviste italiane, ma su quelli delle riviste inglesi. Questo, ovviamente, non inficia la validità della K-Borsa, che rimane l'unica "classifica" basata sulla qualità dei giochi, invece che sulle vendite.

Questa nuova K-Borsa si avvale della collaborazione della rivista ACE, che tiene una rubrica analoga, basata su TUTTE le principali riviste inglesi di computer. Ogni mese i ricercatori di ACE (con buona pace della nostra ricercatrice interna nonché segretaria di redazione) riportano TUTTI i voti date delle recensioni dei giochi di quel mese, insieme al nome della casa di software, ai computer su cui gira ciascun gioco e alla testa su cui appare la recensione. Esattamente come facevamo noi con le riviste italiane.

I dati vengono inseriti in un foglio elettronico, così che il programma calcoli automaticamente i listini che vedete in queste pagine.

Tre di questi listini riguardano i giochi. Il primo è il **Listino dei computer**, che indica quali giochi hanno ottenuto i migliori voti per ciascun computer.

Ci sono poi i **Listini dei processori**, che mostrano i migliori giochi per i computer a 16-bit e a 8-bit. Comparando questi due listini è possibile trarre delle interessanti conclusioni sul tipo di software più apprezzato per ciascuno dei due "processori".

Infine, c'è il **Listino delle società**. Questo indica quali case di software stanno producendo i titoli migliori ed è per soli "addetti ai lavori" (per sapere esattamente come funziona, leggete il box "Yuppie".

Questo è tutto. Semplice, no?

YUPPIE

Il Listino delle Società si chiama così perché riporta ogni mese le quotazioni delle migliori case di software. Il Listino indica quali case di software stanno producendo i titoli migliori. Ciascuna società ha una **chiusura mensile**, che viene calcolata in base ai voti ottenuti dai suoi giochi durante il mese in corso. Una società i cui giochi otterranno alti voti, avrà un'alto valore di chiusura.

La **quotazione** di ciascuna società indica come una società si sta comportando rispetto alle prestazioni passate. Se i giochi di una società ricevono nel mese in corso voti peggiori di quelli del mese precedente, la quotazione diminuirà. Se riceve voti migliori, la quoatzione aumenterà. Le quotazioni delle società che non hanno recensioni di loro giochi vengono ridotte automaticamente finché non verrà recensito nuovamente un loro gioco.

La cifra precedente indicata + o - è associata alla quotazione e indica la variazione della stessa rispetto al valore ottenuto il mese precedente.

Infine, c'è l'Indice K. Questo mostra come si è comportata una società, o meglio i suoi giochi, rispetto alla media-voto ottenuta da tutti i giochi recensiti in quel mese. È questo valore che determina la posizione di una società nel listino. La media-voto di tutti i giochi recensiti in un dato mese è l'Indice K. In altre parole, se l'indice di una società mostra un valore più alto dell'Indice K è perché i suoi giochi hanno ottenuto voti maggiori della media-voto di quel mese. Un valore più basso indica che i suoi giochi hanno ottenuto voti inferiori alla media.

CI ABBIAMO PROVATO

Noi ci abbiamo provato a fare una K-Borsa basata sui voti delle riviste italiane, ma abbiamo sbattuto il muso contro la realtà dei fatti.

La realtà è che ci sono riviste che hanno recensito *Cadaver* a gennaio ed altre che hanno recensito *Xenon II* ad aprile. Troppo in anticipo nel primo caso, troppo in ritardo nel secondo.

Il miglior titolo per 16-bit di questo mese (e parliamo della versione per Amiga, non di quella per PC) secondo le riviste italiane sarebbe stato, appunto, *Xenon II*; il secondo *Hole-in-one Miniature Golf*. Ora, capite bene anche voi che un listino con questi titoli ha poca credibilità, ma soprattutto zero attualità. Che senso avrebbe pubblicare una tale classifica, quando quei giochi chi li voleva se li è già comprati?

Il discorso per quanto riguarda *Cadaver* è diverso. A gennaio l'unica cosa disponibile per la stampa erano delle foto, eppure c'è stato chi è riuscito a scriverne una recensione con tanto di voto.

Questi, purtroppo, non sono casi limite, ma la regola.

Con simili regole, abbiamo pensato bene di avvalerci delle riviste inglesi, cosa che fra l'altro ci dà la possibilità di arrivare in anticipo rispetto all'uscita di alcuni giochi sul mercato italiano e di offrirvi un vero servizio. Prima di spendere i vostri sudati risparmi date un'occhiata alla K-Borsa: saprete come spenderli senza avere brutte sorprese.

Comunque, appena sarà possibile compilare una K-Borsa "italiana" basata su dati credibili, lo faremo. Statene certi.

IL LISTINO DEI 16-BIT

Titolo	Società	Computer	Quotazione
E-Motion	US Gold	Amiga, PC, ST	93,83
Gravity	Imageworks	Amiga, ST	91
TV Sports Basketball	Cinemaware	Amiga	90,33
Player Manager	Anco	ST	90,25
Warhead	Activision	Amiga	90,2
Crackdown	US Gold	Amiga, ST	89,5
Pipemania	Empire	Amiga, ST	89,4
Indiana Jones Adventure	US Gold	Amiga, PC, ST	88
X-Out	Rainbow Arts	Amiga	87,5
Sword of the Samurai	Microprose	PC	86,88

Giochi caldi: *Hound of Shadow* (Electronic Arts) Amiga; *Dragon's Breath* (Palace) Amiga; *Knights of Crystallion* (US Gold) Amiga.

E-Motion e *Gravity* si sono contesi il primo posto questo mese - è una buona cosa che due giochi originali abbiano interrotto lo strapotere dei giochi su licenza degli ultimi tempi.

IL LISTINO DEGLI 8-BIT

Titolo	Società	Computer	Quotazione
Vendetta	System 3	C64	92,55
Rainbow Islands	Ocean	C64, CPC, Zx	92,33
Spy vs Spy	Hi-Tec	C64, CPC, Zx	89
Ikari Warriors	Encore	C64, CPC, Zx	87
E-Motion	US Gold	C64, CPC, Zx	86,83
Crackdown	US Gold	C64, Zx	86,25
Biz	Ocean	C64, CPC, Zx	85,06
X-Out	Rainbow Arts	CPC, Zx	81,88
Black Tiger	US Gold	Zx	81,84
Buggy Boy	Encore	C64, Zx	78,42

Giochi caldi: *Space Harrier II* (Grandslam) C64, Zx; *Joe Blade III* (Players Premier) CPC, Zx; *Fighter Bomber* (Activision) C64

Sull'onda del grande successo di *Myth*, la System 3 ha ottenuto un nuovo numero uno con *Vendetta*, mentre *Crackdown*, *E-Motion* e *X-Out* dimostrano di essere stati convertiti in tutti i formati visto che compaiono nei listini a 16 e 8-bit.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IL LISTINO DEI COMPUTER

AMIGA

E-Motion	US Gold	91,5
TV Sports Basketball	Cinemaware	90,33
Warhead	Activision	90,2
Pipemania	Empire	88,8
Austerlitz	PSS/Mirrorsoft	88,25

L'originale gioco della US Gold ha avuto un grande impatto questo mese (controllate anche la quotazione per PC e C64). È stato anche un buon mese per i giochi a rompicapo con *Pipemania* in testa. *Austerlitz* completa una "top 5" che fa la felicità dei giocatori "impegnati".

ATARI ST

Player Manager	Anco	90,25
Chaos Strikes Back	FTL/Mirrorsoft	85,25
Kid Gloves	Logotron	82,83
Full Metal Planete	Infogrames	82,75
Conqueror	Rainbow Arts	81,17

Chaos Strikes Back continua a rimanere nei piani alti, ma *Player Manager* tiene fede alle attese delle anteprime e conquista il primo posto. *Kid Gloves* ha dato ragione alla Logotron che l'ha scelto come gioco di lancio della sua nuova etichetta Millenium.

PC-COMPATIBILI

E-Motion	US Golds	97,5
Starflight II	Electronic Arts	92
Indianapolis 500	Electronic Arts	91,5
Sword of the Samurai	Microprose	86,88
Risk	Leisure Genius	85,75
Conflict	16-Blitz	85,75

Punteggio altissimo per *E-Motion* - se non l'avete ancora dovete assolutamente comprarlo per il vostro PC. L'Electronic Arts si conferma essere la società leader per il PC e le recensioni ottenute per *Indianapolis 500* sono tutte entusiatiche.

SPECTRUM

General	US Golds	90
X-Out	Rainbow Arts	82,75
Joe Blade III	Player Premier	82,5
Invasion Force	CCS	81
Black Tiger	US Gold	81,84

Finalmente qualche recensione dopo il black out dello scorso mese. C'era da aspettarselo, visto che il listino è basato sulle riviste inglese (dove lo Spectrum impera ancora).

COMMODORE 64

Rainbow Islands	Ocean	94
Buggy Boy	Encore	93
Vendetta	System 3	92,55
Crackdown	US Gold	89,5
Ikari Warriors	Encore	86

Il piccolo Commodore inizia ormai a sentire i suoi anni. Una buona cosa è che *Rainbow Islands* riesce a tenere per così tanto tempo la prima posizione, mentre il fatto che ai primi posti si siano piazzati due giochi classici come *Buggy Boy* e *Ikari Warriors* usciti in versione budget dimostra che i tempi stanno proprio cambiando e che le software house stanno per mettere in soffitta il glorioso C64.

AMSTRAD CPC

Fiendish Freddy	Mindscape	83,5
The Biz	Encore	82,17
P47 Thunderbolt	Firebird	75,34
Wild Streets	Titus	72,75
Joe Blade III	Players Premier	68

La compilation della Ocean *The Biz* si dimostra essere particolarmente conveniente, mentre *Fiendish Freddy* si conferma anche per CPC.

IL LISTINO DELLE SOCIETA' - LE MIGLIORI 25

In questo primo listino basato sui voti delle riviste inglesi, la Image Works prende la testa della classifica grazie all'uscita di *Gravity*, che ottiene in modo consistente voti superiori al 90%, e alla versione per PC di *Xenon II*.

I buoni titoli di calcio sono ancora visti bene tra la comunità dei recensori: la Krisalis - la casa di software che pubblica i titoli del gruppo di programmatori Teque - entra alla grande nel Listino, con l'uscita di *Manchester United*.

Queste due società hanno guadagnato le loro posizioni principalmente per i voti ottenuti da un solo titolo, ma altre case come la Ocean hanno decine di giochi al mese e riescono ancora a ottenere una chiusura dell'85% o quasi - un impresa non da poco.

L'INDICE K DI QUESTO MESE È: 72.69

Le quattro colonne indicano rispettivamente da sinistra a destra: la chiusura di questo mese, calcolata statisticamente da decine di recensioni durante il mese in corso; la variazione - negativa o positiva - rispetto al mese precedente; la quotazione ovvero il punteggio di ciascuna società rispetto alle prestazioni passate; e infine, la differenza tra la media dei titoli di ciascuna società e l'Indice K del mese. L'Indice K è la media-voto complessiva data dai recensori a tutti i titoli recensiti quel mese.

Ditta	Chiusura	+ o -	Quotazione	Indice
Imageworks	94	n/a	112,66	21,31
Krisalis	91,5	n/a	100*	18,81
Palace	88	+4	104,76	15,31
Hi-Tec	87,67	n/a	100*	14,98
Hit Squad	85,88	n/a	108,76	13,19
CCS	85,5	n/a	100*	12,81
Cinemaware	85,17	n/a	101,22	12,48
Sierra On-Line	84,5	+7,08	109,14	11,81
Ocean	84,36	+4,86	106,11	11,67
Leisure Genius	83,88	+7,08	109,22	11,14
16 Blitz	83,5	+26,14	145,57	10,81
Mindscape	83,25	+5,5	107,07	10,56
PSS/Mirrorsoft	82,75	-1,55	98,16	10,06
US Gold	82,41	+9,74	113,4	9,72
Domark	81,17	+13,42	119,81	8,48
Atlantis	80	n/a	100*	7,31
Microprose	79,96	-1,79	97,81	7,27
Smash 16	79,6	+3,6	104,74	6,91
Infogrames	79,31	+9,82	114,13	6,62
Electronic Arts	78,56	-0,98	98,77	5,87
FTL	77,5	-15,5	83,33	4,81
Microillusions	77,42	+12,92	120,03	4,73
Starbyte	77,21	n/a	136,24	4,52
Melbourne House	76,7	n/a	100*	4,01
Rainbow Arts	76,55	+4,67	106,5	3,86

CENTRO SOFTWARE C.T.O.
softel
IL SOFTWARE ORIGINALE A TORINO
10125 Torino - Via Nizza 45/F
tel. 011/6690962
Commodore Point

Il Grillo Parlante
NOVITÀ SOFTWARE
COMMODORE - ATARI
PUNTO COMPUTER ITALIA
Via S. Canzio 13 - 15 r.
Tel. (010) 415.592
GENOVA SAMPIERDARENA

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LE VOSTRE PAGINE

Questo spazio è a disposizione di tutti i lettori. Per vedere pubblicato GRATUITAMENTE un proprio annuncio, basta inviare il testo (preferibilmente battuto a macchina o scritto in stampatello) a K-ANNUNCI, via Aosta 2, 20155 MILANO. Per un più veloce disbrigo, è preferibile scrivere l'annuncio su cartolina postale, separatamente da lettere o altre comunicazioni varie. Sono previste le seguenti sezioni: vendita, scambio o richiesta di hardware e software fra privati in esemplari unici (cioé niente annunci del tipo "Vendesi 5000 programmi per C64 a prezzo modico", ecc., che verranno immediatamente cestinati se non di peggio), ricerca di amici/corrispondenti, informazioni sulle attività degli User Club e offerte d'aiuto per giochi d'avventure/ di ruolo.

VENDITA

VENDO Atari St con drive a faccia singola + drive a faccia doppia a 100000,23 lire somale. Inoltre tifo Torino alla faccia di tua sorella che tifa Pisa. Regalo uno zio Pino adventure ai primi 8888.
Gatto Feroce via Faccia di Bronzo n.ro che 6tu! - Forlompimpoli tel. 011/9276088 polemica! Telefonate dopo le ore 6 che la teleselezione conviene di più, e non fate quelle facce! (sono amighista!)

VENDO Apple Laser Writer Plus 11.000 copie fatte ottimo stato a L. 4.000.000.
Tel. 02/33100413 ore ufficio

VENDO C64 nuovo con: duplicatore, due registratori, disk drive 1541 II e giochi, a L. 600000.
Manuel Nardi via Beniamino Gigli, 22/2 - 40137 Bologna tel. 051/442071 dalle 18 alle 20

VENDO tutti i numeri delle seguenti riviste: K, Zzap e Guida Video Giochi. Le riviste le vendo al prezzo di copertina oppure le scambio con i numeri di The Games Machine che non posseggo. Chiedere catalogo.
Filippo Cordaro c.p. 60 - 93100 Caltanissetta

Salve ragazzi, VENDO programmi originali per Amiga 500 a L. 5000 cadauno, eccone qualcuno: Shadow of the Beast; Altered Beast; Storm Lord; Savage; Kick-Off; Out Run. Se siete interessati, telefonate dalle ore 15,30 alle 16,30 allo 099/627128 oppure scrivere al seguente indirizzo:
Cosimo Mercante via 13ª Strada, 31 - 74025 Marina di Ginosa (Ta)

VENDO dischi vergini da tre pollici a prezzi incredibili! Scambio inoltre ultime novità per Amiga. Massima serietà. Telefonate, anche solo per informazioni, a:
Sergio Lanzone via Carlo Del Croix, 8 - 86039 Termoli (Cb) tel. 0875/2197

Occasione in arrivo! VENDO C64 nuovo, superaccessoriato di drive 1541 II, registratore, Mk VI ancora in garanzia, giochi su disco e cassetta, porta dischetti, 2 joystick, copritastiera, a sole L. 700000 trattabili. In regalo duplicatore per cassette e molti numeri di Zzap!
Andrea Casadei via Cervese, 4225 - 47023 Cesena (Fo) tel. 0547/364052 (ore pasti)

VENDO C64 New e Zx Spectrum Plus completi + 2 registratori + interfaccia joystick + programmi tra cui games e utility il tutto funzionante (qualsiasi prova) per L. 450000.
Antonio tel. 045/573673 ore pasti

Causa passaggio sistema superiore VENDO Cbm 64, munito di disk drive 1541 slim, circa 40 dischi di software vario. Tutto in buonissime condizioni a L. 650000. Garantisco massima serietà.
Ubaldo Porcheddu c.p. 151 - 07037 Sorso (Ss) tel. 079/350393

VENDO C64 + tape + disk drive 1541 + stampante ad aghi Mps 803 + monitor cristalli verdi + cartuccia turbodos per drive + giochi e programmi in cassetta e disco + manuali stampante e C64. Il tutto a L. 700000.
Marco tel. 059/694345

VENDO modem omologato Sip per sistemi Msx. Prezzo di vendita L. 250000 contrassegno.
Gianni tel. 0721/70116

VENDO computer Pc-Ibm Xt Compatibile, 256 Kbytes ram + 1 floppy disk drive incorporato da 5 1/2 (possibilità di incorporarne altre 2 unità) + monitor a colori ad alta risoluzione + tastiera a 107 tasti (12 di funzione) + manuale introduzione al basic + 1 disk con GWbasic + manuale introduzione al Dos + 1 disk con Dos da 3.0 + 2 giochi. Tutto in ottime condizioni. Attenzione: linguaggio MsDos; max serietà; vendita al migliore offerente.
Marco Casarelli via Madonnina, 8 - 05017 Monteleone d'Orvieto (Tr) ore 7.30/8.30

VENDO causa passaggio ad altro sistema, i seguenti giochi originali in confezione originale per Ibm & 100% compatibili: Ancient Battles L. 20000; Autoduel L. 40000; Demon's Winter L. 25000; Ghostbusters II L. 25000; Joan of Arc L. 15000; Oil Imperium L. 30000; Star Trek V L. 30000; Technocop L. 15000; Windwalker L. 30000. Tutti in formato 5 1/4".
Luca tel. 089/225260

VENDO C64 a L. 200000, drive 1541 L. 310000 (regalo Turbodos), monitor 1702 L. 400000, stampante Mps803 L. 250000 (compreso trattore tu-803 e 200 fogli, giochi circa a L. 170000 (su disco), neos mouse a L. 50000, 2 joystick a L. 60000. Regalo Geos V1.3. In blocco vendo per L. 1200000.
Daniele tel. 051/549804 dopo le 14

VENDO stampante a aghi direzionali 160 Cps 1929 punti per linea a L. 649.000; monitor Zenith 12" fosforo riambra a L. 199000; stampante 80 Cps risoluzione caratteri 12x15 a L. 298000: tutto quanto, mai usato, acquistato nel marzo del '90 (nuovissimo).
Andrea tel. 0342/512025

VENDO compatibile Pc Ibm completo di scheda e monitor a colori Ega, floppy da 3,5 hard disk 20 mega e corredato di vari programmi a L. 2200000, garantisco.
Dopo le 19.00 Fabio tel. 0331/450122

VENDO C64 + registratore, vendo anche Intellevision completo di diverse cartucce a prezzo di realizzo.
Salvatore Marzorati tel. 031/780158

VENDO driver da 5 e 1/4 per computer Ibm e compatibili. Installabile internamente, ottime condizioni, quasi mai usato. Prezzo da trattare.
Luca tel. 02/95300485 ore pasti

VENDO programma Epyx "Home Video Producer", originale su disco per C64. Serve a titolare le vostre riprese con la telecamera!! Mai usato a L. 60000. VENDO vecchie e nuove riviste (dal 1986 al 1990) tra cui "storici" numeri di Zzap!, K, The Games Machine, C + VG a prezzo che oscilla a seconda delle riviste. Contatto solo persone zona Roma.
Mario Pinto via Alessandro III, 82 - 00167 Roma tel. 3011630

VENDO espansione di memoria nuova per Amiga 500 perfettamente funzionante a L. 160000. Massima serietà.
Gianni tel. 0125/712311 ore 18/21

VENDO dischi vergini 3"1/2 a partire da L. 1500. Cerco anche contatti

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

con possessori di software per Amiga 500. Scrivete a:
Pierluigi Martini via Sem Benelli, 19 - 30174 Mestre (Ve)
Ivan Palesa via Nino Bixio, 27 - 30174 Mestre (Ve)

Creo slideshow personalizzati anche con vostre immagini e foto digitalizzate per Amiga 500/1000/2000. Ogni confezione comprende custodia plastificata con copertina anche a colori. Ogni slideshow L. 50000, pagamento contrassegno.
Gianni tel. 0721/70116

VENDO C64 nuovo modello, in ottime condizioni + copritastiera + registratore + 2 joystick + 2 manuali (guida al programma e guida al bask avanzato) + raccolte di listati (ed. Jackson) + cassette; il tutto a L. 300000.
Claudio tel. 0182/460484 ore pasti

Spectrum 128+3 con drive 3 incorporato, giochi originali su disco e cassetta, sistema operativo CPM, Mallard basic microsoft compatibile e relativi manuali VENDO in blocco, il tutto nuovissimo con confezioni originali.
Sergio tel. 02/2141750 oppure 02/26414750

CERCASI

CERCO possessori di C64 disposti a vendermi la propria stampante Mps1230 ad un prezzo non superiore alle 280000.
Andrea Ponzinibio via Emilia, 373 - 27043 Broni (Pv) tel. 0385/51740 ore pasti

COMPRO/vendo/scambio qualsiasi cosa riguardi le console Cbs Colecovision, Intellevision, Atari 2600 e 7800, Vectrex, Sega, Nintendo, Megadrive Sega 16 bit, Pc Engine. Cerco in particolare cartucce ed espansioni.
Cerchiamo, inoltre, in Milano e dintorni appassionati wargamers per espandere gruppo di guerrafondai 18-22enni. Combattiamo la sera su C64 o su cartone.
Massimiliano Vanini v.le D. Ranzoni, 2 - 20149 Milano tel. 02/461384 sera

CERCASI possessori computer Amiga per scambio software, esperienze, idee.
Francesco c.p. 50 -07037 Sorso (Ss) tel. 079/350071

CERCO in tutto il mondo possessori di Pc per formare un club scambio giochi. Max serietà. Scrivere o telefonare a:
Luca Pescatore via del Gesù, 5 - 20090 Opera (Mi) tel. 02/5243528
CERCO software per Amiga 500, inoltre vendo i seguenti giochi originali per MsDos: The Cycles, SimCity, Microprose Soccer, Platoon e Out Run a L. 15000 l'uno. Rivolgersi a:
Carmelo Di Salvo c.so dei Mille 1393/F - 90122 Palermo tel. 091/6303353

CERCO amici per formare tornei di Kick-Off di qualsiasi tipo. Qualsiasi proposta riguardante questo stupendo gioco tipo tornei.
Telefonare allo 039/6957091 Francesco ore serali

Il club Computer Programms CERCA nuovi soci, capaci di programmare in qualsiasi linguaggio. Per iscriversi spedire un programma su disco, per Amiga 500/2000, Olivetti e compatibili, noi ricambieremo, vi contatteremo immediatamente e sarete subito soci. Telefonare per conoscerne di più. N.B. cerchiamo di sviluppare software semi professionale.
Ugo Erra via Umbria, 7 - 84098 Pontecagnano (Sa) tel. 089/383317

CERCO utenti Atari St per formare un club, per scambio software, consigli e idee sopratutto in Stos Basic. Scrivere o telefonare a:
Roberto Stefanini c.da Retarola snc - 00049 Velletri (Rm) tel. 06/9653267 dopo le 21.00

L'Amiga Hollywood group CERCA, possibilmente zona Varese amici appassionati di grafica e musica digitalizzata, cerca inoltre gemellaggi con altri gruppi amighisti. Se sei appassionato dell'Amiga 500 questa annuncio fa per te, no lucro! Per informazioni
Maurizio Guidali via Galliano, 17 - 21040 Carnago (Va) tel. 0331/992251 dopo le 19.30

Salve, CERCO disperatamente archivi dati per Amiga 500 1.3 e i seguenti giochi: Rastan Saga (Tayto), Teenage Mutant, Ninja Turtles, Tv Sport Basket e Shadow Warrior (Ocean). Massima serietà.
Ubaldo Gioia via Italo Svevo, 4 - 86100 Campobasso tel. 0874/94701

Amiga Club CERCA nuovi soci: scambia programmi per Amiga, disponibili ultime novità. Massima serietà.
Paolo Cladi via Betti S.San Giacomo 3/1 - 16035 Rapallo (Ge) tel. 0185/51320

È nato a Vasto (Ch) un nuovo club per Ibm-Pc. Sono disponibili oltre 2000 giochi (coin-op, arcade, adventures, simulazioni, ecc.) e tutte le ultime novità per Ms-Dos e compatibili.

SCAMBIO

CERCHIAMO nuovi soci. Per informazioni rivolgersi a:
Vincenzo De Sanctis via G. Spataro, 27 - 66054 Vasto (Ch) tel. 0873/301184 ore pasti

Cerco utenti C64 per SCAMBIARE giochi su disco, massima serietà. Se siete interessati speditemi il vostro indirizzo e una lista dei giochi in vostro possesso. Appena possibile io farò lo stesso.
Mattia Galanda via Pirano, 22 - 33100 Udine tel. 0432/545835

SCAMBIO per Amiga ultimissime novità, vendo inoltre emulator Macintosh per Amiga 100% compatibile e più veloce del Mac originale con manuale a prezzo da concordare.
Luca tel. 0362/501857 ore 19.00

Cerco utilizzatori di sistemi Ibm compatibili per SCAMBIO di programmi e di giochi. Max serietà. Annuncio sempre valido.
Alessandro Coslovich via Tonello, 26 - 34143 Trieste

Cercasi possessori di Amiga per SCAMBI di programmi o giochi. Fabio Poli via Romani, 34 - 26941 Casalmaggiore (Cr) tel. 0375/40293

Sono un possessore di Amiga 500, e sto cercando disperatamente altri amighi per fondare un club per programmazione SCAMBIO programmi e gare su giochi. Cerco anche persone con cui scambiare software ludico e non.
Dario Ceccanti via XXVII Giugno, 30 - 57024 Donoratico (Li) tel. 0565/777681

Il Master Soft Club SCAMBIA programmi di ogni tipo per C64 (su disco) e per Amiga, manuali, esperienze, idee, informazioni, novità. Iscrizione gratuita e massima serietà assicurata.
Nicola Gianna via Marsala, 351 - 91020 Rilievo (Tp) tel. 0923/864559

SCAMBIO giochi per Ibm e compatibili, preferibilmente adventure e Rpg. Lista molto fornita. Gradito anche scambio di relativi aiuti.
Paolo Bianchi via Baggi, 13 - 20075 Lodi (Mi) tel. 0371/35138

SCAMBIO software e programmi per Amiga 500. Rispondo a tutti, max serietà.
Fabio Capra via Apelle, 79 - 00124 Casal Palocco (Rm) tel. 06/6093239

SCAMBIO software di ogni genere per Amiga. Disponibili ultime novità. Vendo dischetti 3.5 a L. 1400 + spese postali per ordini inferiori alle 100 unità.
Luca Ronzon via dei Cairoli, 16 - 36100 Vicenza tel. 0444/543645 dopo le h. 20.30

SCAMBIAMO giochi per Amiga. Massima serietà e rispondiamo a tutti.
Amiga Space Club 2000 via Palma Tr. G., 141 - 92027 Licata (Ag) tel. 0922/892814

Possessore di Amiga 500 cerca coetanei per SCAMBIO giochi, programmi, trucchi, idee ed eventuale formazione club. Max serietà. Fabrizio Leone via Umberto Calosso, 25 - 00155 Roma tel. 06/4065783 ore pasti

CONTATTI

Cerco CONTATTI per computer Amiga.
Francesco tel. 039/6957091 ore serali

Cerco CONTATTI per scambio giochi per C64/128. Giochi sia su drive che cassette. Massima serietà.
Andrea Castellani tel. 0587/748787 ore pomeridiane

Cerco CONTATTI con possessori Amiga. Grande disponibilità di software per scambi.
Luca Azzali via Don Minzoni, 1 26039 Vescovato (Cr) tel. 0372/81487

Cerco possessori di Amiga 500 per CONTATTI e scambio di programmi.
Guido Vassallo via Fornace, 3 - 12045 Fossano (Cn) tel. 0172/61640

Possesore di Atari ST cerca disperatamente CONTATTI in tutta Italia.
Scrivetemi inviando la lista programmi in vostro possesso. Rispondo a tutti.
Gregor Gregersen loc. Casa Rossa - 53020 Castelfranco di Sopra (Ar)

CERCO ragazzi e/o ragazze e/o trasmutanti e/o trasmupochi per appassionanti sfide super a rubamazzetto. Solo persone altamente qualificate e aventi, come minimo, la licenza media.
Tel. 02/99051774

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MONDIAL SIMULATION 1990

Disponibile per:
C64 cass. e disc.
PC IBM 5·3
AMIGA

Voi siete il COMMISSARIO TECNICO della nazionale di calcio!

- Allenate una squadra straniera.
- Giocate partite amichevoli.
- Effettuate nuovi sorteggi.
- Statistiche e commenti per ogni partita giocata.
- Cambiate tattica e giocatori tra un tempo e l'altro.
- Giocate i tempi supplementari ed effettuate i rigori in caso di parità nella fase ad eliminazione diretta.
- Sono previste inoltre squalifiche, infortuni e variazioni di forma dei giocatori.

FASHION DESIGN

Distribuito in esclusiva da: C.T.O.

C.T.O. srl Via Piemonte, 7/F - 40069 Zola Predosa (BO)
tel. 051/753133 (r.a.) - telefax 051/753418

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IN OGNI CITTA' C'E' UNA STRADA MALFAMATA!

SHADOW Warriors

SHADOW WARRIORS, IL PIU' GRANDE E IMPONENTE COIN-OP DI ARTI MARZIALI, INFURIA ORA SUL TUO COMPUTER - OFFRENDO

AMBIENTAZIONI PANORAMICHE INTERATTIVE!

STIAMO PARLANDO DEI SEGRETI DELLE TECNICHE DEI NINJA, TRAMANDATE FIN DALLE GUERRE MEDIOEVALI: ***TRIPLO SALTO, CALCIO VOLANTE*** *E MOLTE ALTRE ANCORA.*
SCENDI NELLA JUNGLA DELLE METROPOLI AMERICANE, DOPO AVER FATTO TESORO DEI SEGRETI PIU' NASCOSTI DELLE ARTI MARZIALI.

SHADOW WARRIOR,
...L'EROE DEGLI *ANNI '90.*

Per C64 c/d. L. 18.000/25.000
AMSTRAD c/d. L. 18.000/29.000
SPECTRUM C. L. 18.000
AMIGA L. 29.000
ATARI ST L. 39.000

ocean

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/